電撃プレイステーション
PlayStation

DRAG-ON DRAGOON

THE MASTER GUIDE

ドラッグ オン ドラグーン ザ・マスターガイド





DRAG-ON DRAGOON
THE MASTER GUIDE

DRAG-ON DRAGOON
THE MASTER GUIDE


DRAG-ON DRAGOON
THE MASTER GUIDE
——ドラッグ オン ドラグーン　ザ・マスターガイド——

CONTENTS





カールレオン

Caerleon

剣の王国の崩壊——



ミッドガルド東部に猛き剣術を伝える
小国カールレオンがあった
温厚なガアプ王の統治のもと
永遠に続くかと思われた栄華は
王子カイムが18歳となる日に潰えた
夜陰に乗じた黒き竜の鉤爪が
国王夫妻を一瞬で骸と化したのだ
父母の無惨な亡骸を抱いたカイムは
黒き竜が属する天使の教会と
帝国に対する復讐を誓う

ミッドガルド

Midgard

女神に支えられし世界——



それは幾星霜もの彼方
今よりも神々と人間の距離が
近かった神話の時代
ミッドガルドと呼ばれし大地で
人間は神の御力を崇めながらも
その力を恐れ暮らしていた
やがて神と人との均衡を保つ天秤
女神という名の封印が誕生する
だが世に争いの種は尽きず
天使の教会率いる帝国軍により
女神を狙う赤き目の信徒が放たれる
大地は赤き色に染まり
世界は千々に乱れるのだった



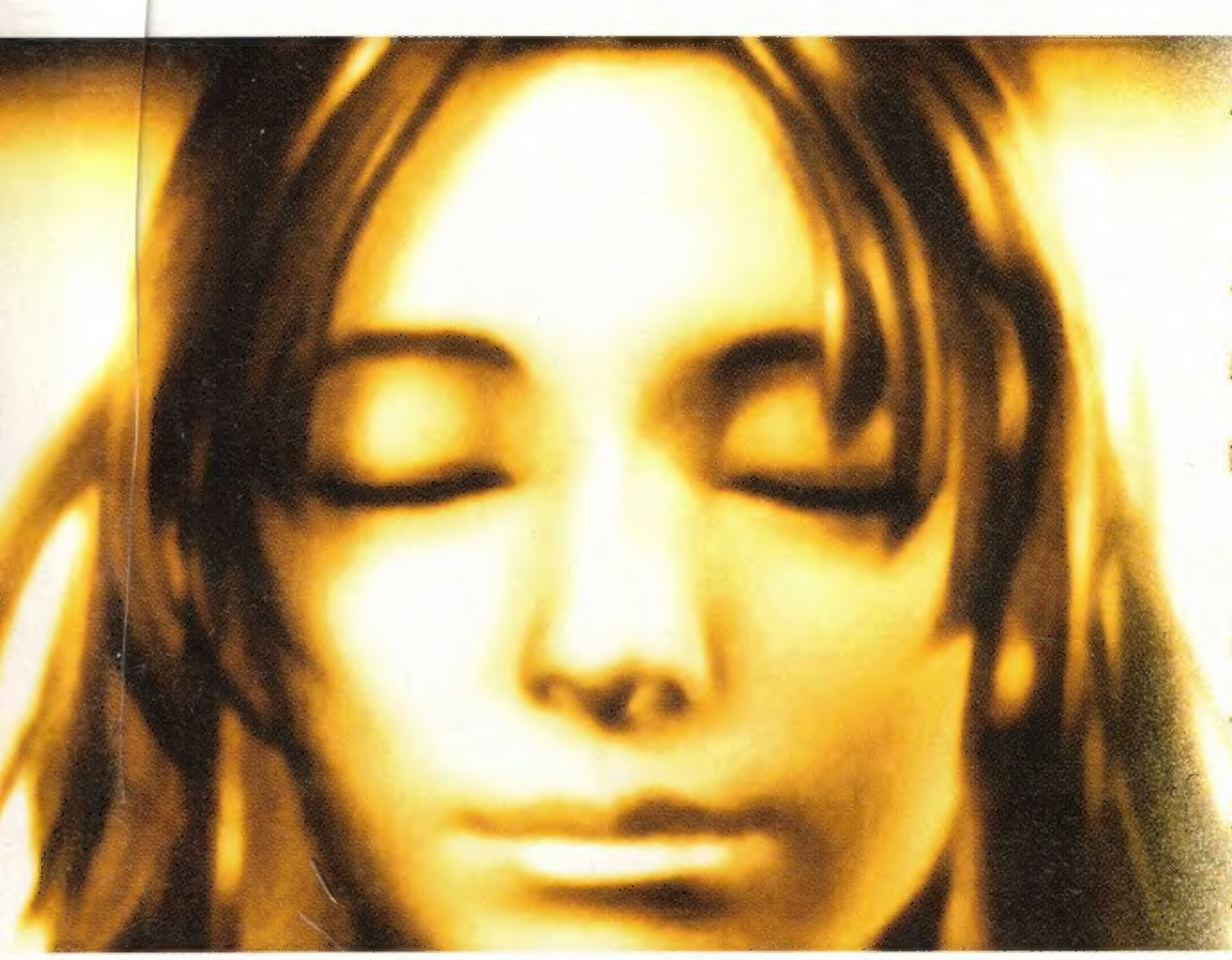
大地に生きる異形の生

Creatures



その地に住まうは人だけにあらず
亜人や妖精、竜や死霊など
人と姿を異にする者も息づいている
平素は人と交わらぬ間柄だが
帝国軍の烈火の如き侵略の陰には
これら屈強な魔物の存在があった

Birth of Goddess 女神の誕生



王を失いカールレオンは崩壊した
カイムは妹姫フリアエを連れ
父譲りの剣技を頼みに帝国に挑む
親友を気遣うイウヴァルトだが
婚約者のフリアエを独占する
カイムを内心嫉妬していた
だが旅の途上でフリアエの身体に
女神の証であるオシルシが現れる
少女には重すぎる運命であったが
神すらも憎悪する兄を想い
自ら封印としての道を歩む……

契約 Contract

帝国軍は女神を狙い
フリアエの居城へと殺到する
深手を負いながらも
妹を守るべく入城するカイム
城内に捕らえられた赤竜を前に
カイムは生命を共有する儀式
――契約を迫った
今まさに命運尽きんとする竜は
あくまで生にしがみつこうとする
カイムに興味を示し
己の心臓を差し出すのだった



**そして彼らは
人竜一体となって
戦場を駆ける**



Caim
カイム

復讐心に身を焦がす憤怒の化身

　カールレオンの元王子。帝国に連なるブラックドラゴンに両親を殺され、妹を連れて復讐の旅に出る。両親の仇や妹への憐れみという大義名分をあげているが、実際には己の怒りを正当化するための方便にすぎない。



憎むなら憎め！それでも俺は生きてやる！

EVENT

⬇フリアエが身を寄せる城に帝国軍が殺到。深手を負いながらも城内にたどり着いたカイムは、傷つき捕らわれていたレッドドラゴンに契約を迫る。彼の激情は、人間を嫌う竜の心すら動かすほど苛烈だ。





⬅親愛の証として、カイムに自ら真の名を告げるドラゴン。だがそれは、2人の契約の終わり――別れを意味した。その真摯な姿に、絶えて久しい涙がカイムの頬を伝う。

3Dグラフィック

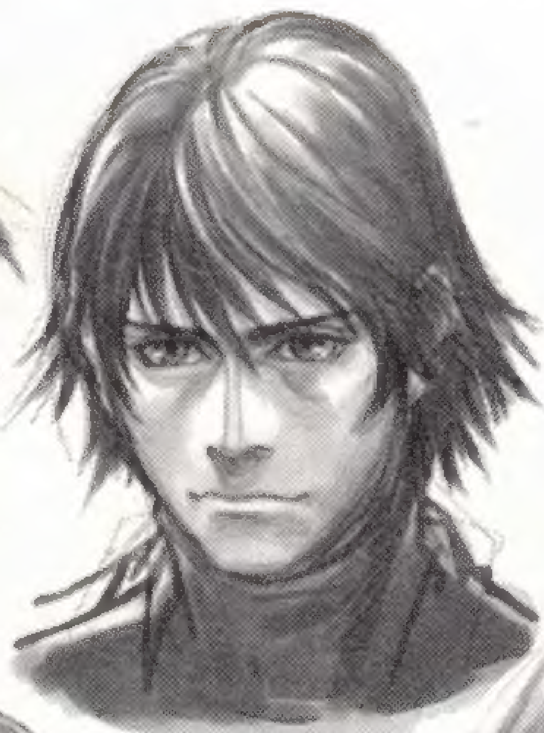
答えろ！
契約か？
死か!?

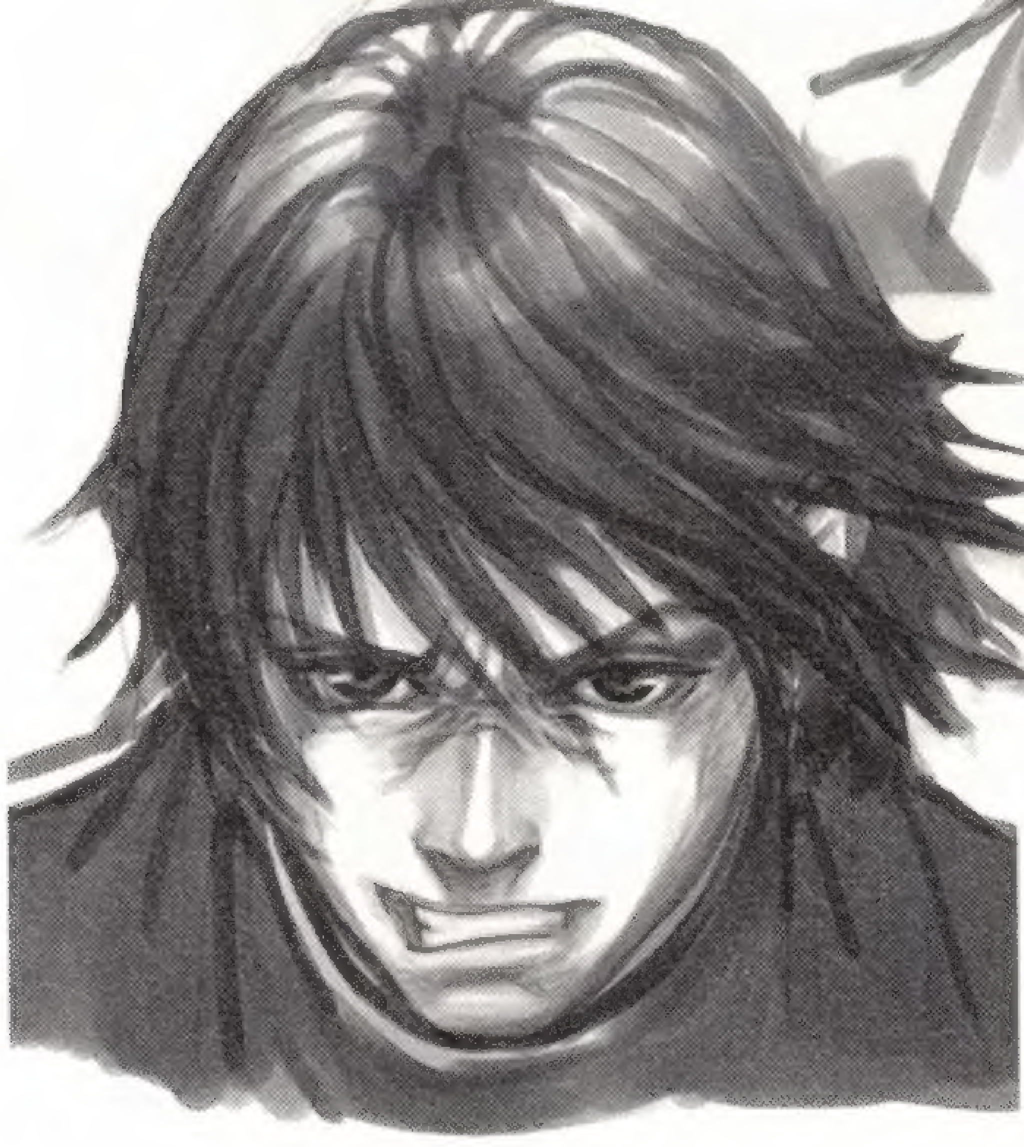


表情集

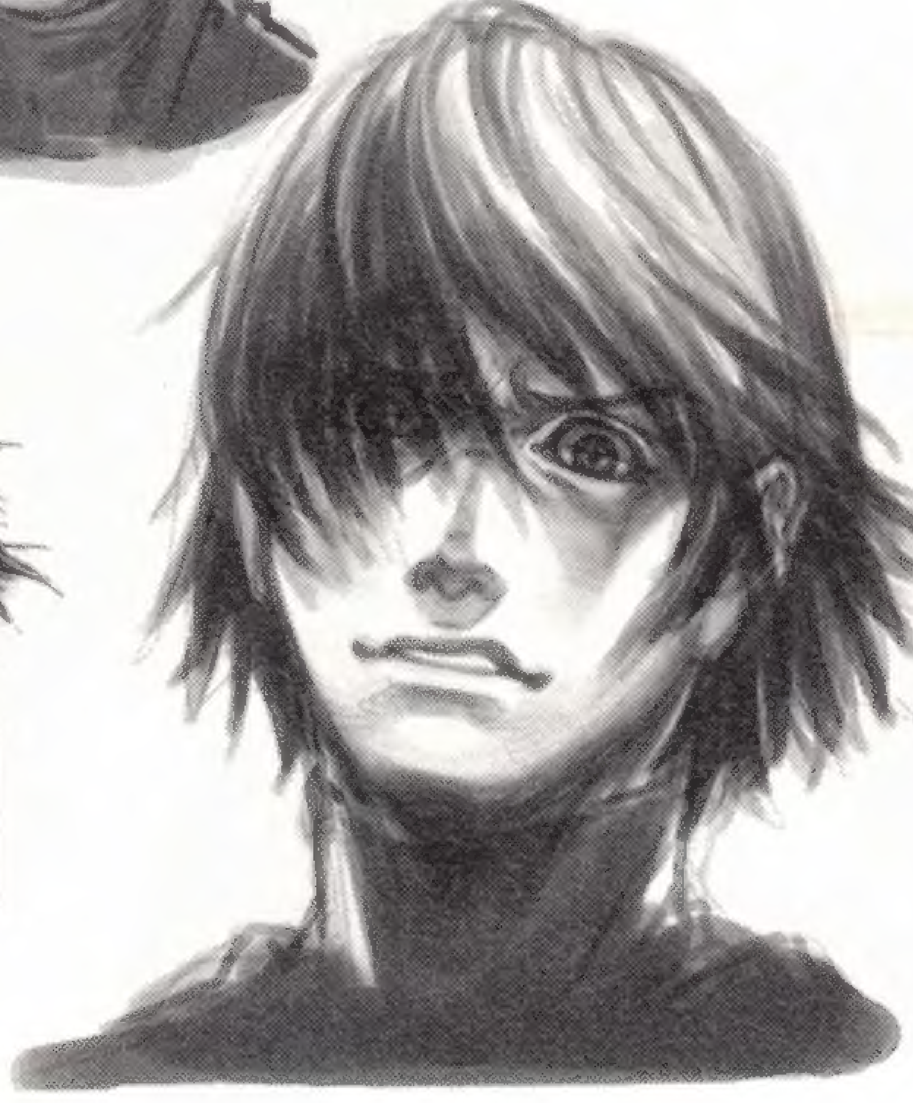
怒り以外の表情を忘れてしまったかのようなカイム。果たして、彼が安らぎを覚える日は来るのだろうか……。











契約の紋章

カイムがレッドドラゴンとの契約で失ったのは声である。それを証明するかのように、舌にはくっきりと紋章が穿たれている。ドラゴンにとっては「減らず口はあって百害」。とはいうものの、契約後はドラゴンが彼の代弁者となってくれる。







Furies
フリアエ

女神という枷に捕らわれた姫君

普通の少女だが、母国の崩壊と14歳で女神のオシルシが出現したことにより人生が一変。己の運命と、それを強いる世界そのものを呪う。だが、兄への思慕の念とともに心の奥底に封印し、女神の責務を果たし続ける。

違うわ……
私、そんなこと思ってない





EVENT



←心を読むマナにより、フリアエの内に秘めた感情は白日の元にさらされた。必死に押し殺してきた感情を知られることは、18歳の少女にとって耐えがたい苦痛でしかない。



←かつては親友として幼き日々をともに過ごした、兄と元婚約者による命懸けの戦い。女神として生きることを決めてからすべてをあきらめ、無感動になっていたフリアエすら動揺させた。



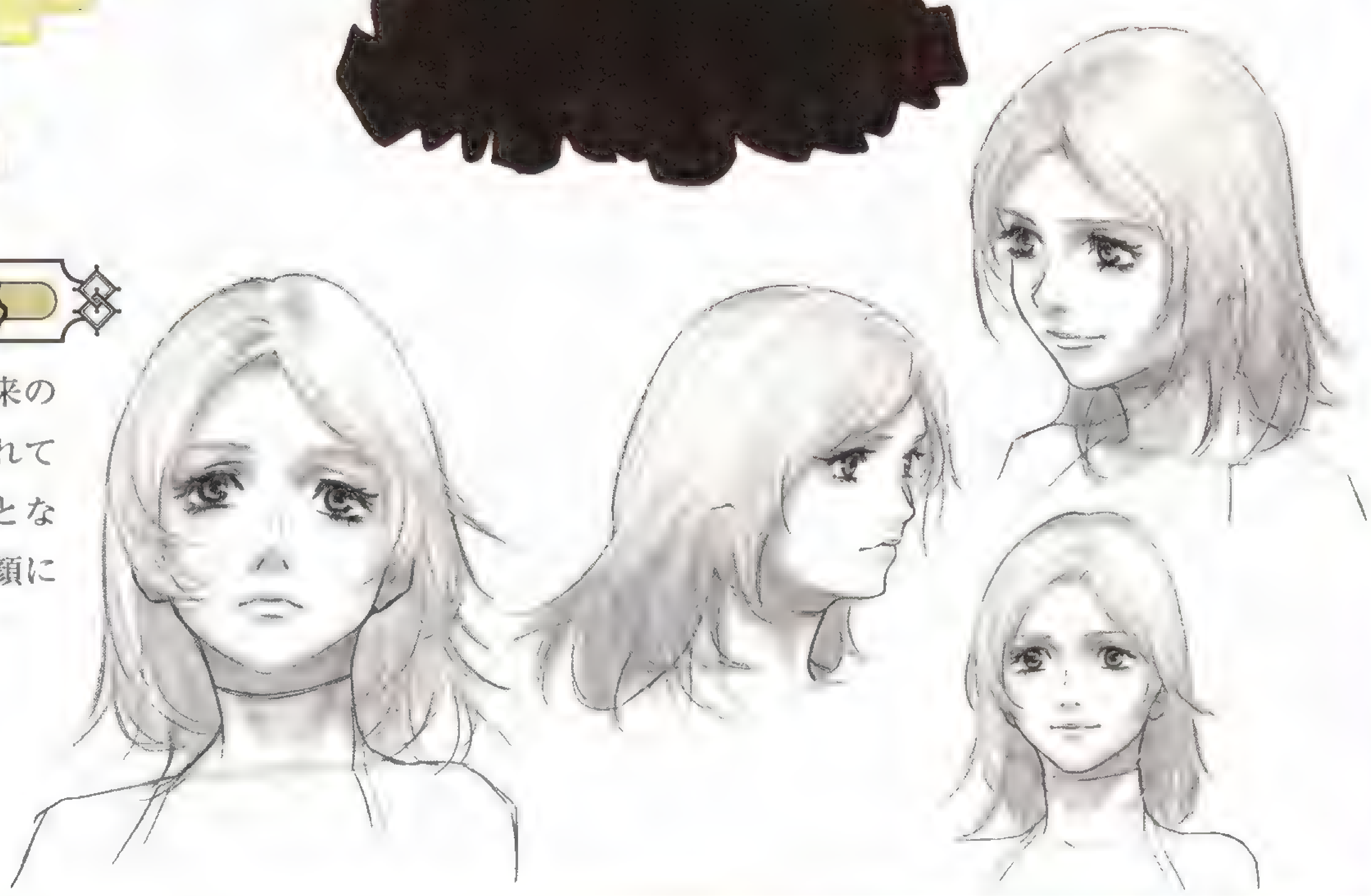
コスチューム

世界の均衡を保つ存在であるフリアエには、いずれさまざまな運命が降りかかることになる。これらの衣装は、いずれもその過程で彼女が見につけるもの。白と黒は光と闇の象徴。世界の命運を握る少女は、いずれの衣をまとうことになるのか。

私を……
見ないで……

表情集

豊かな表情は本来の少女らしさにあふれている。だが、女神となった日から彼女の顔に感情は見られない。





Inuart
イウヴァルト

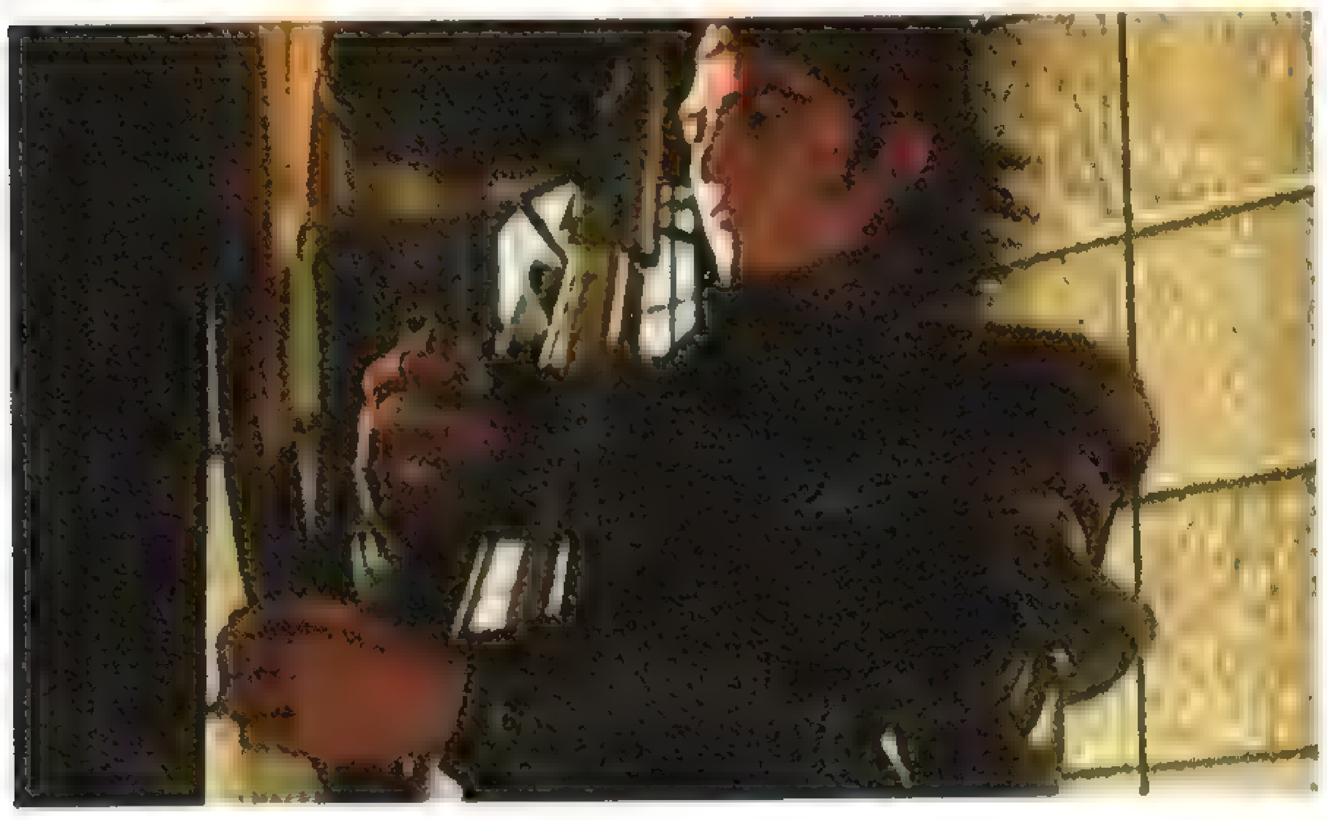
愛深きゆえに友に叛く男

カールレオンの貴族の子弟で、幼き頃よりカイムとフリアエの友。ハープをかきならしつつ歌う彼の美声は、常に友の心を癒してきた。だが、純粋さゆえに心が折れやすく、奥底ではフリアエを独占するカイムに嫉妬する。



EVENT

⬇手の届かない存在になっても変わらずにフリアエを想い続けてきたイウヴァルト。彼もまた、カイムと同様にフリアエの元に馳せ参じた。無事を祝い彼が紡ぐ歌は、幼き日々の記憶を鮮明に蘇らせる。





⬅敵に捕らわれたはずのイウヴァルトは、瞳を緋に染めてカイムの前に現れた。カイムの仇である黒竜を従えた彼は、暴風のごとき剣技でフリアエを奪い去る。

3Dグラフィック



歌の消えた世界に口づけを！

表情集

帝国軍に身を寄せてからの彼は、本来の理知的な性格から一転し、傲慢さが強く表面に出るようになった。



契約の紋章

ブラックドラゴンとの契約は、代償として彼から歌を永遠に奪い去った。だが、イウヴァルトに後悔はない。なんの役にも立たないものと引き換えに、彼がもっとも欲するもの――フリアエを守ることができる強大な力を手に入れたのだから。





Arioch アリオーシュ

狂える母性

亜人であるエルフの女性。エルフの里で主婦として暮らしていたが、帝国軍に夫と子供を殺害されたことで精神が崩壊。以後は数々の惨殺事件を引き起こし投獄される。捕虜収容所で2体の精霊と契約を果たした。

ひとつに……なりましょう
私の赤ちゃん





EVENT

⬇子供を襲い投獄されたアリオーシュ。純粋に殺人を楽しむようになった彼女は、捕虜収容所でも顧みられることなく放置された。やがてそんな彼女に引き寄せられるように2体の精霊が現れる。





⬅慈愛ともとれる恍惚の表情を浮かべ、敵を招き寄せるアリオーシュ。際限なく殺到する敵の群れは、彼女の目にはいかなるものに映ったのだろうか。

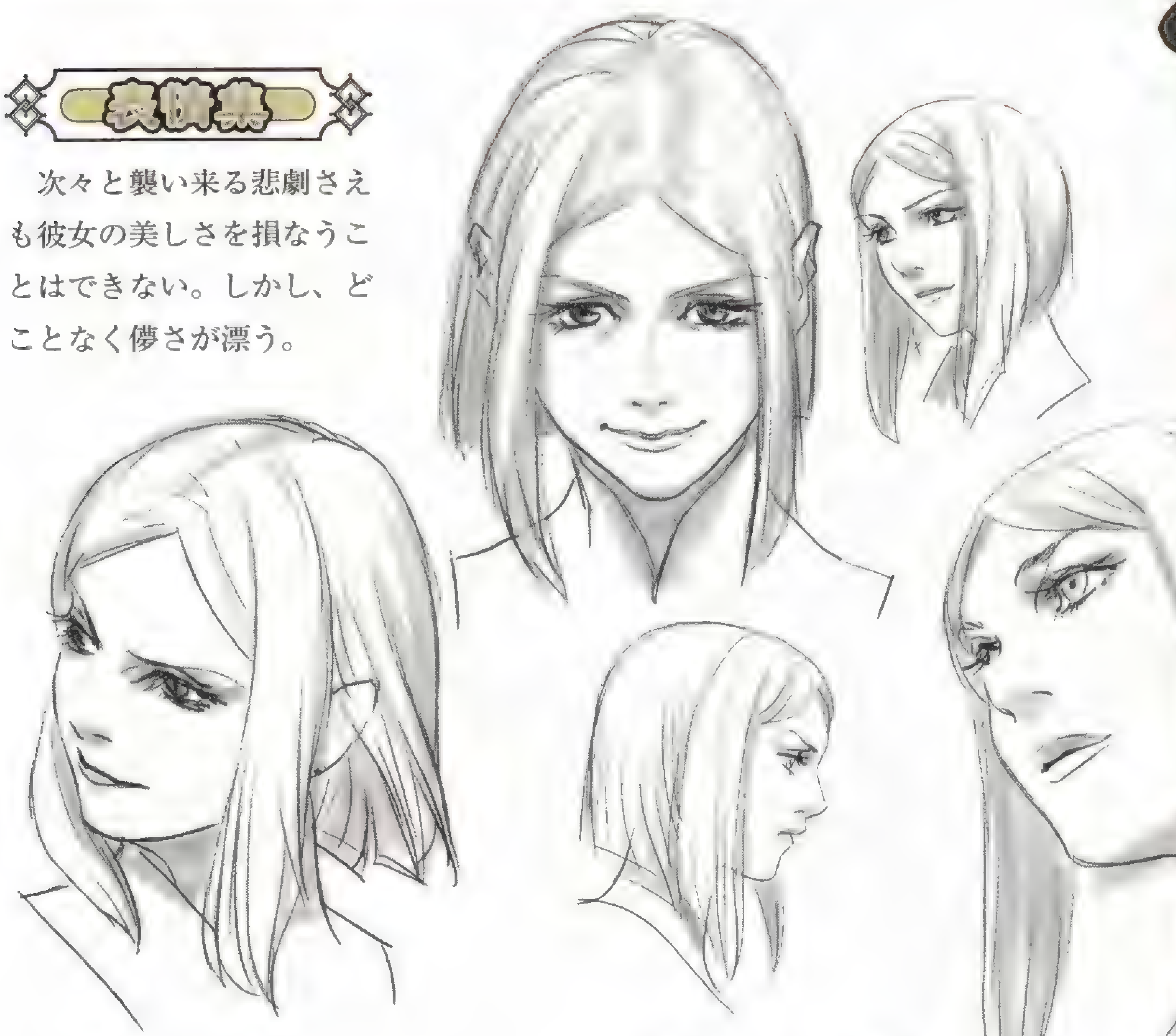
3Dグラフィック



きれい。きれい、きれい……

表情集

次々と襲い来る悲劇さえも彼女の美しさを損なうことはできない。しかし、どことなく儚さが漂う。



契約の紋章

精霊たちとの契約で彼女が失ったものは、生命を育む子宮。夫と子供を殺された悲しみから狂気に走ったアリオーシュにとっては、限りなく高い代償だと言える。だが、それは失った過去を取り戻そうと足掻く彼女に対する罰なのかもしれない。







Leonard
レオナール



己の業に翻弄されし隠者

礼儀正しく温厚な人物で、隠者のように暮らしていた。だが、実は少年に好意をよせる自分に悩むという一面も秘めている。かつて快楽にふける間に家族を失った際、悲しみをフェアリーにつけこまれ契約に至る。

……誰にでも……
赦される権利が
あると信じたい……

EVENT

⬇家族を失った悲しみから命を絶とうとするレオナール。だが、それすら遂げられぬ己の弱さに絶望する。そんな彼の前に現れたフェアリーは、ひとしきり口汚く罵るとある提案をするのだった……。





⬅レオナールは、いつしか本当の仲間となっていたカイムのため、そして愛しさを感じるセエレのためにある決意をした。彼は独り残ると、絶望的な戦いに身を投じる。

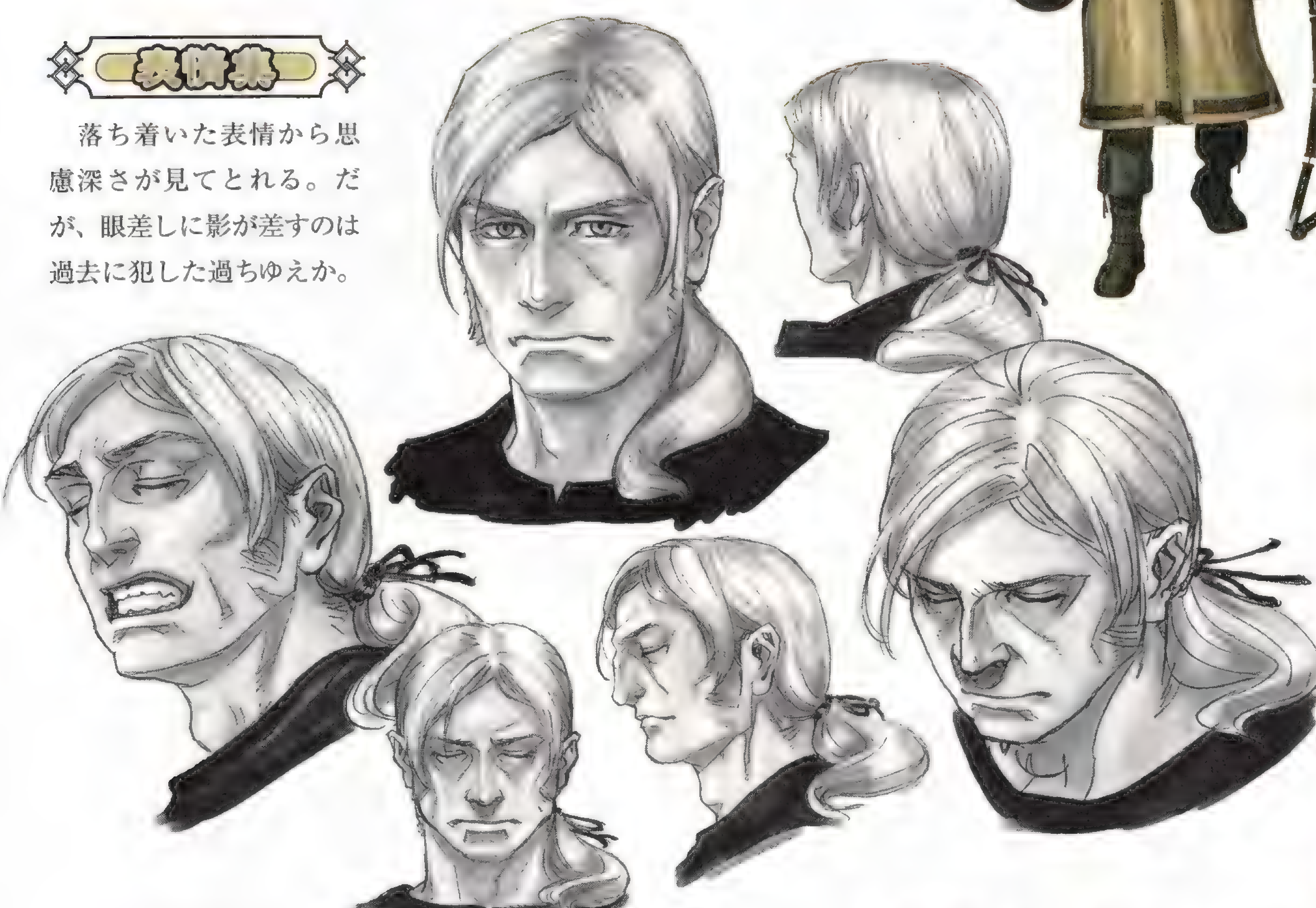
3Dグラフィック

……希望の最後は死にあらず！



表情集

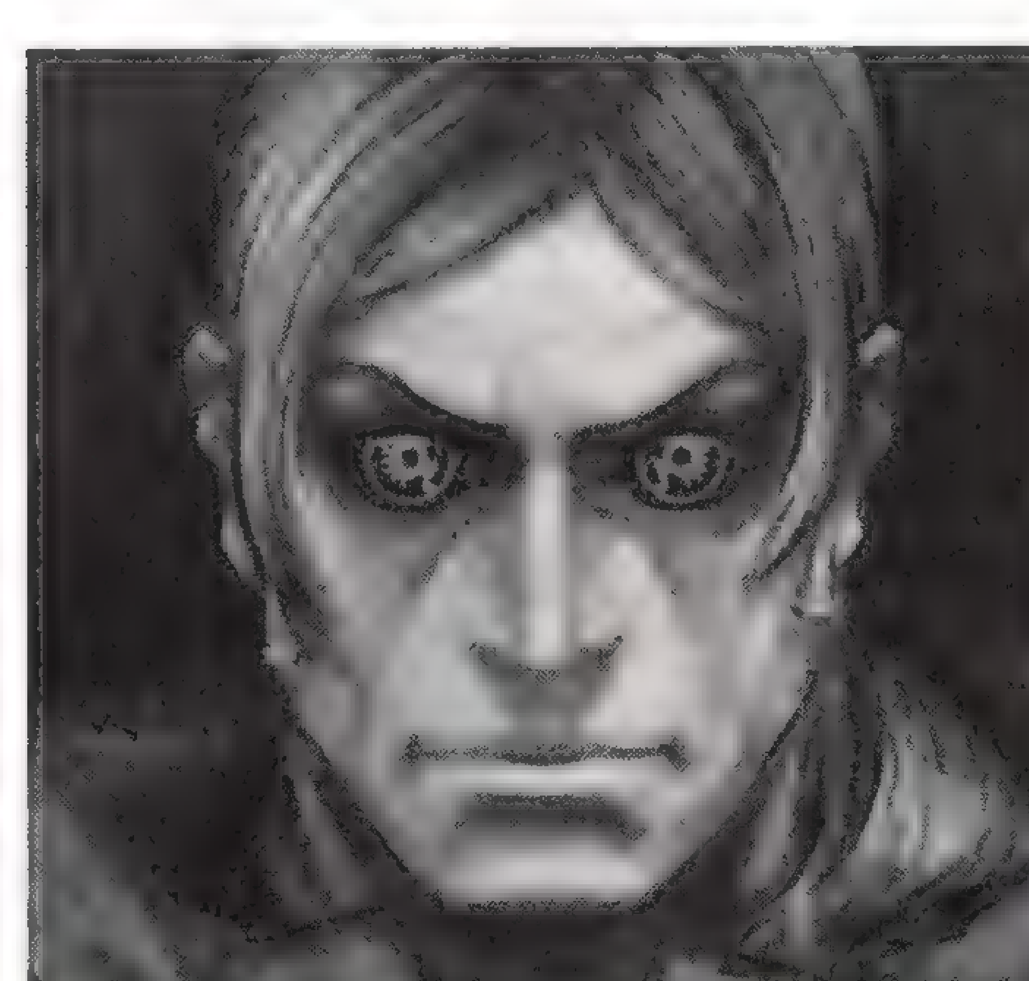
落ち着いた表情から思慮深さが見てとれる。だが、眼差しに影が差すのは過去に犯した過ちゆえか。



契約の紋章

気まぐれなフェアリーの口車に乗せられて契約を結んだレオナールに対し、紋章は両の瞳に出現した。それと同時に彼は永遠に光を失う。あたかも、レオナール自身が口にした「見たくありません……」という希望に応じたかのように。





Seere
セエレ



罪深き無垢を秘めし永遠の少年

母の愛を一身に受けて育った無邪気な少年。妹のマナには贖罪の念を抱いており、彼女を探すために彼も旅に出た。人間の負の念を好むモンスターと契約できたのは、溺愛する母が永遠に少年として留めたいと画策したため。

やめて！僕の妹をいじめないで!!

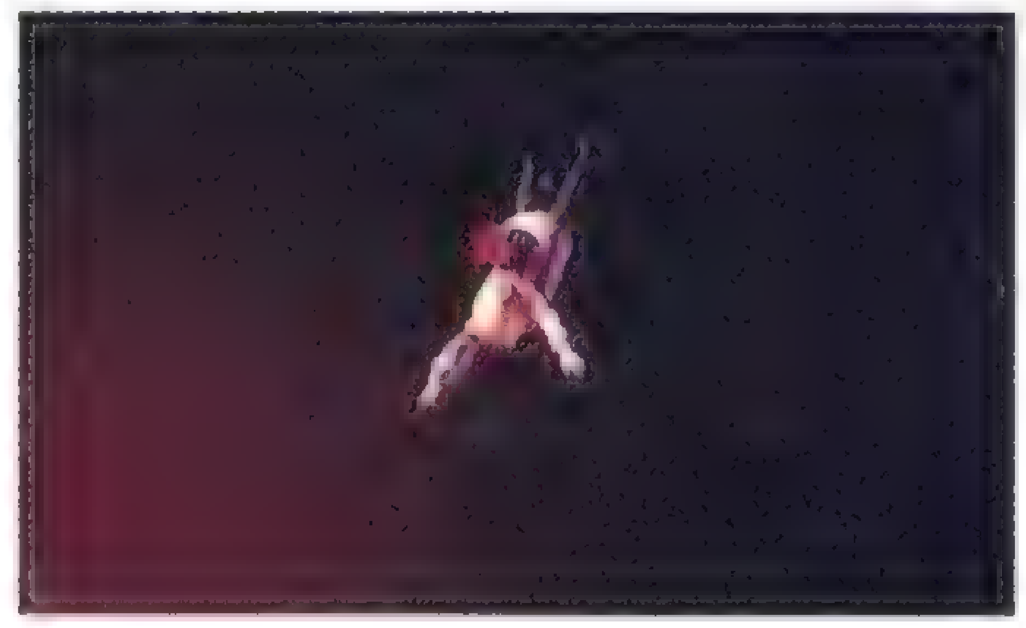




EVENT

⬇帝国軍による破壊の傷痕は、村全体に及んでいた。セエレの生まれた村はすでになくなっており、そこには彼の両親も眠っている。少年の小さな身体には大きすぎる悲しみが全身にのしかかる。





⬅神による地上の破滅を止める。小さな胸に決意を秘めたセエレは、ドラゴンの背にまたがり空から天使の卵に迫る。少年は今、「ちいさい勇者さま」になった。

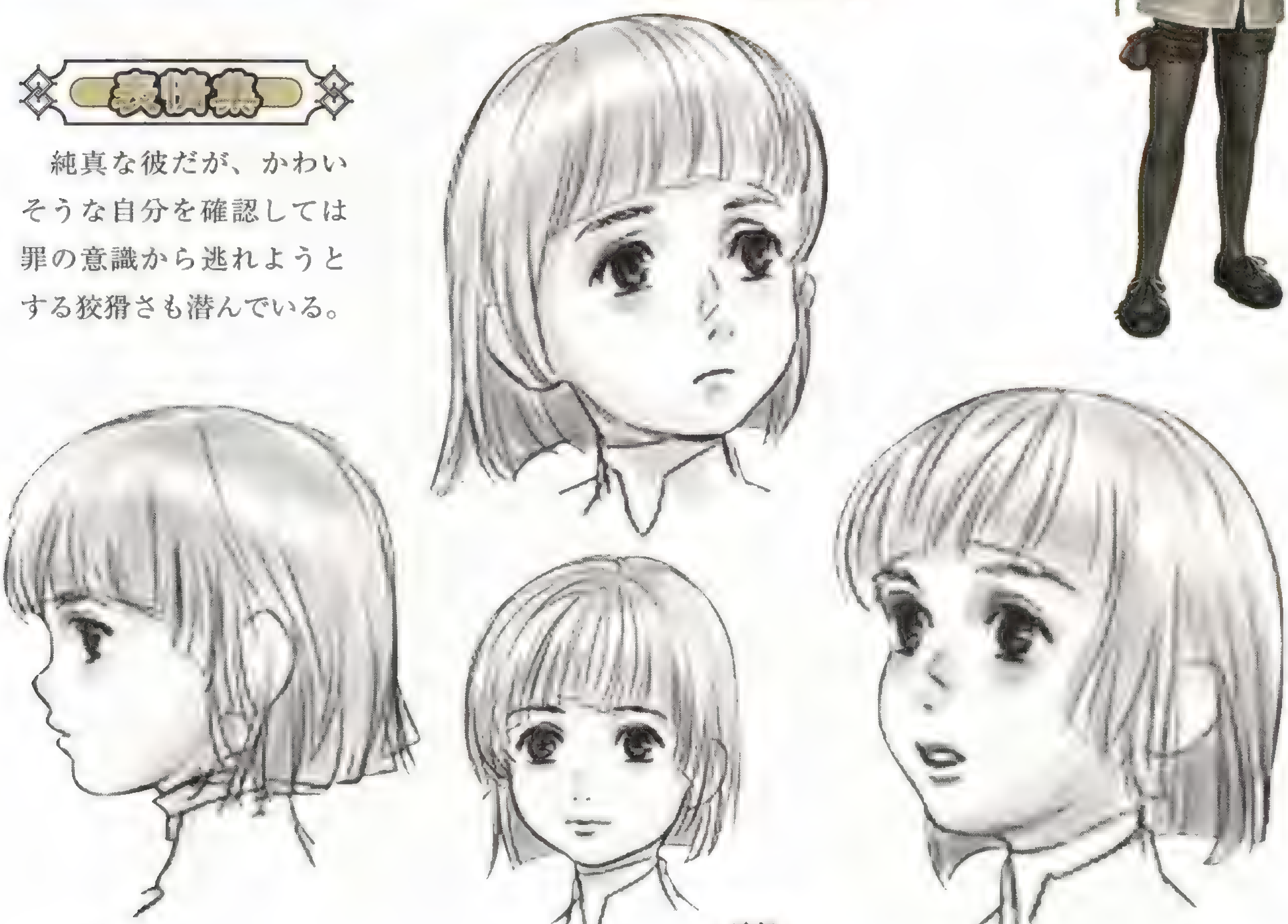
3Dグラフィック

僕は、ちいさい勇者さまになったんだ



表情集

純真な彼だが、かわいそうな自分を確認しては罪の意識から逃れようとする狡猾さも潜んでいる。



契約の紋章

ゴーレムとの契約で時間を失ったセエレは、文字どおり永遠の少年となった。これは彼の母親が永遠に子供のままでいるようにと望んだ結果である。失った代償の大きさに比例したのか、セエレの紋章は全身を包むようにひときわ大きく刻まれている。







Verdelet

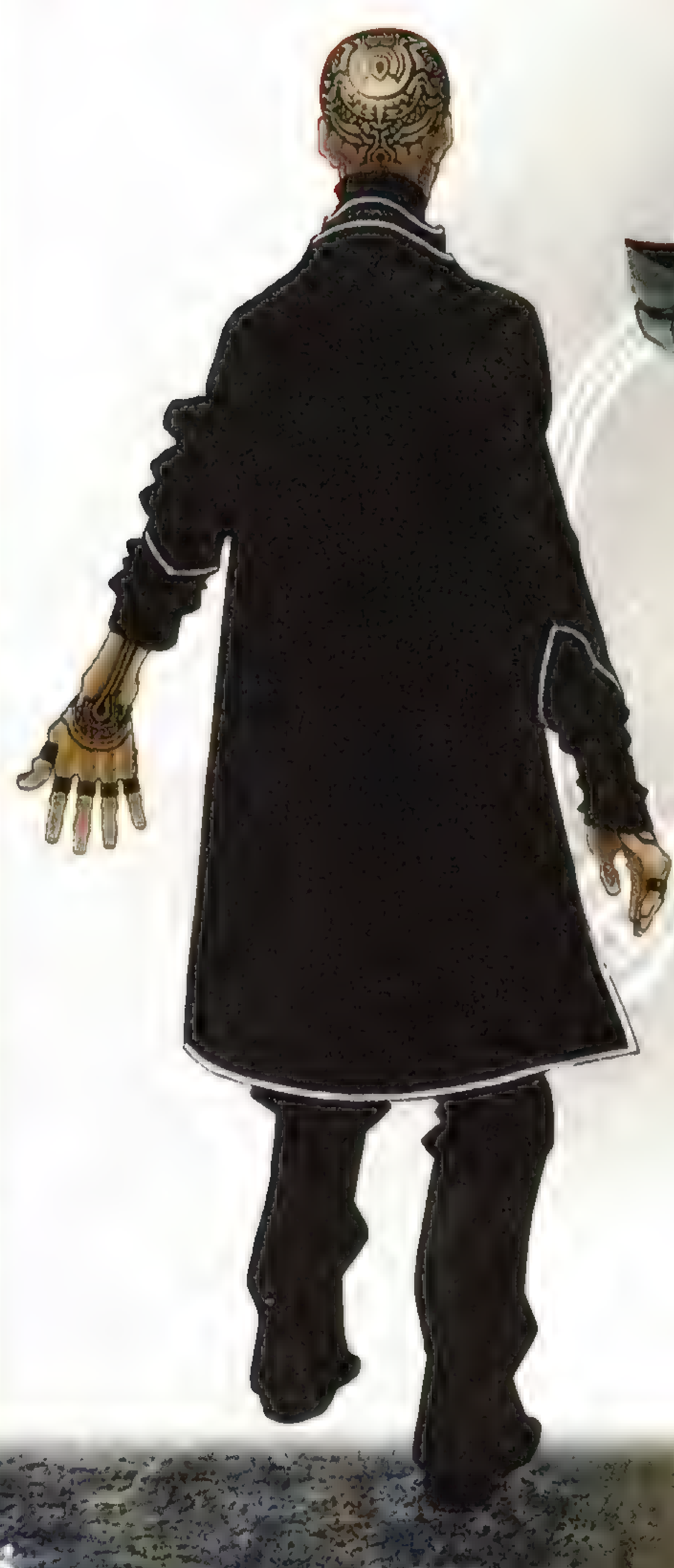
ヴェルドレ

弱き心を隠し、ひたすら神に仕える男

神官を束ねる神官長の地位にある聖職者だが、いざとなると保身を図る利己主義な面も。女神と直接話すことができる唯一の人物でもある。彼もまた契約者だが、契約のドラゴンはすでに石化してしまっている。

私は……
さしずめ死刑執行人です





EVENT

⬇本来は神官長である彼以外は女神と接触できないのだが、帝国の侵攻により女神を連れまわさずを得ない状況に心を痛めている。女神の御身を守ること、それこそが彼に課せられた使命でもあるのだ。





⬅神の怒りをかったこの世界が崩壊するのを目の当たりにし、神官長としての己が責務に目覚めるヴェルドレ。その顔からは、これまでとは違う決意が見てとれる。

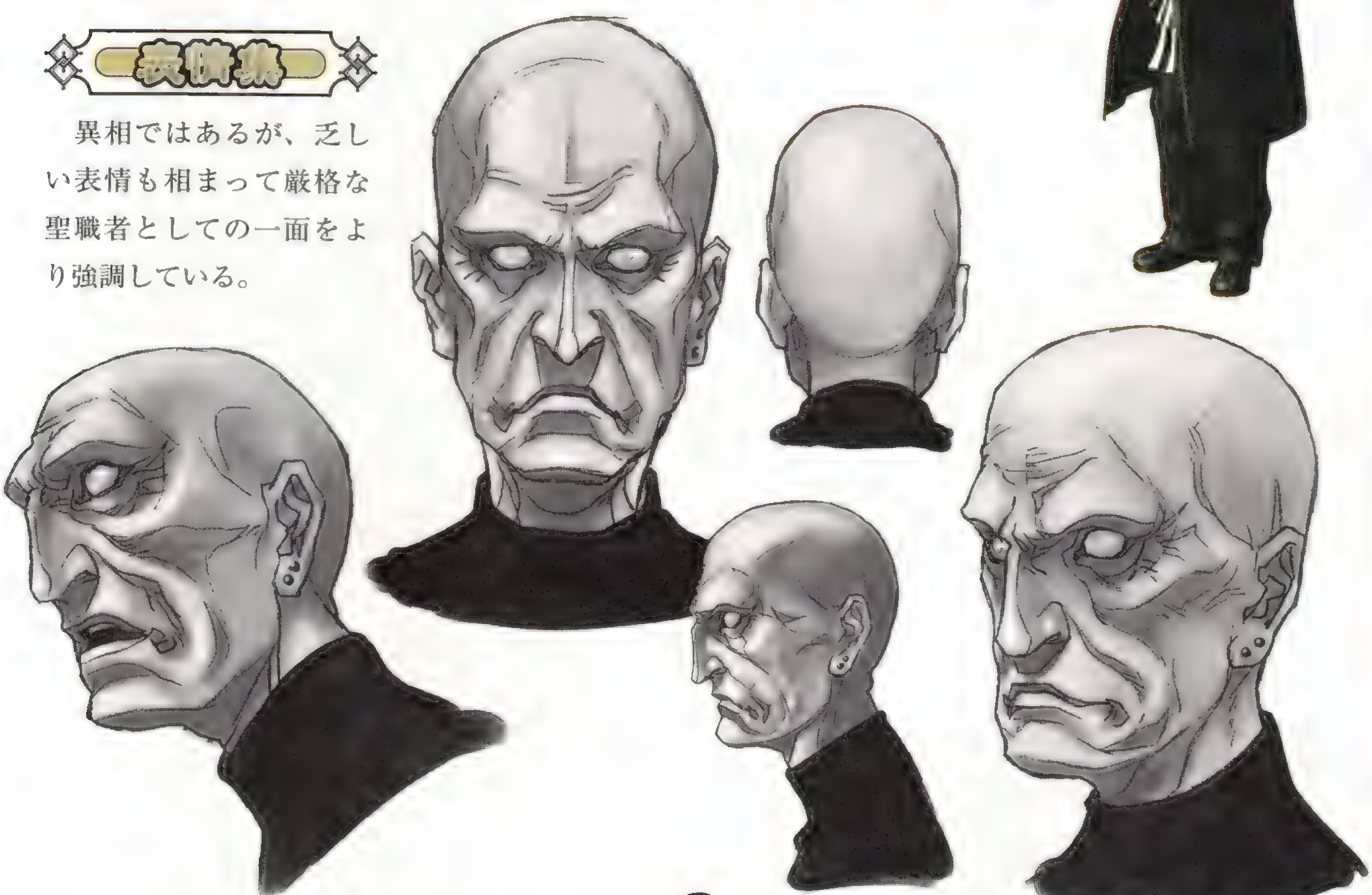
3Dグラフィック



神よ……
それでもあなたは、
生きろとおっしゃるか？

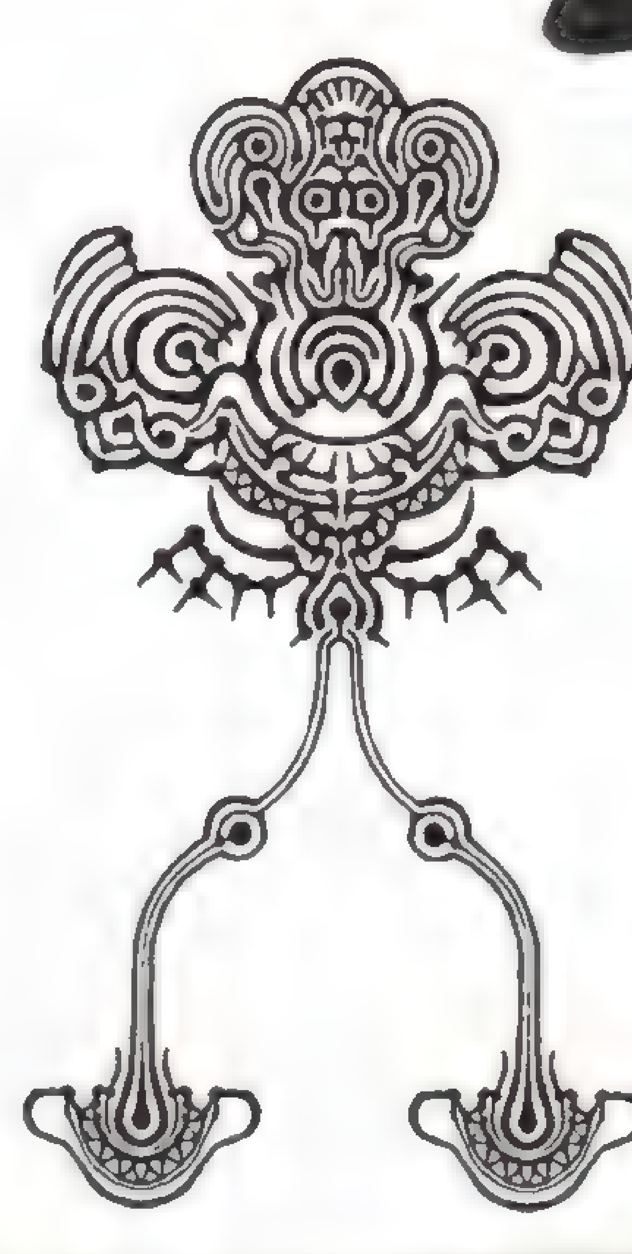
表情集

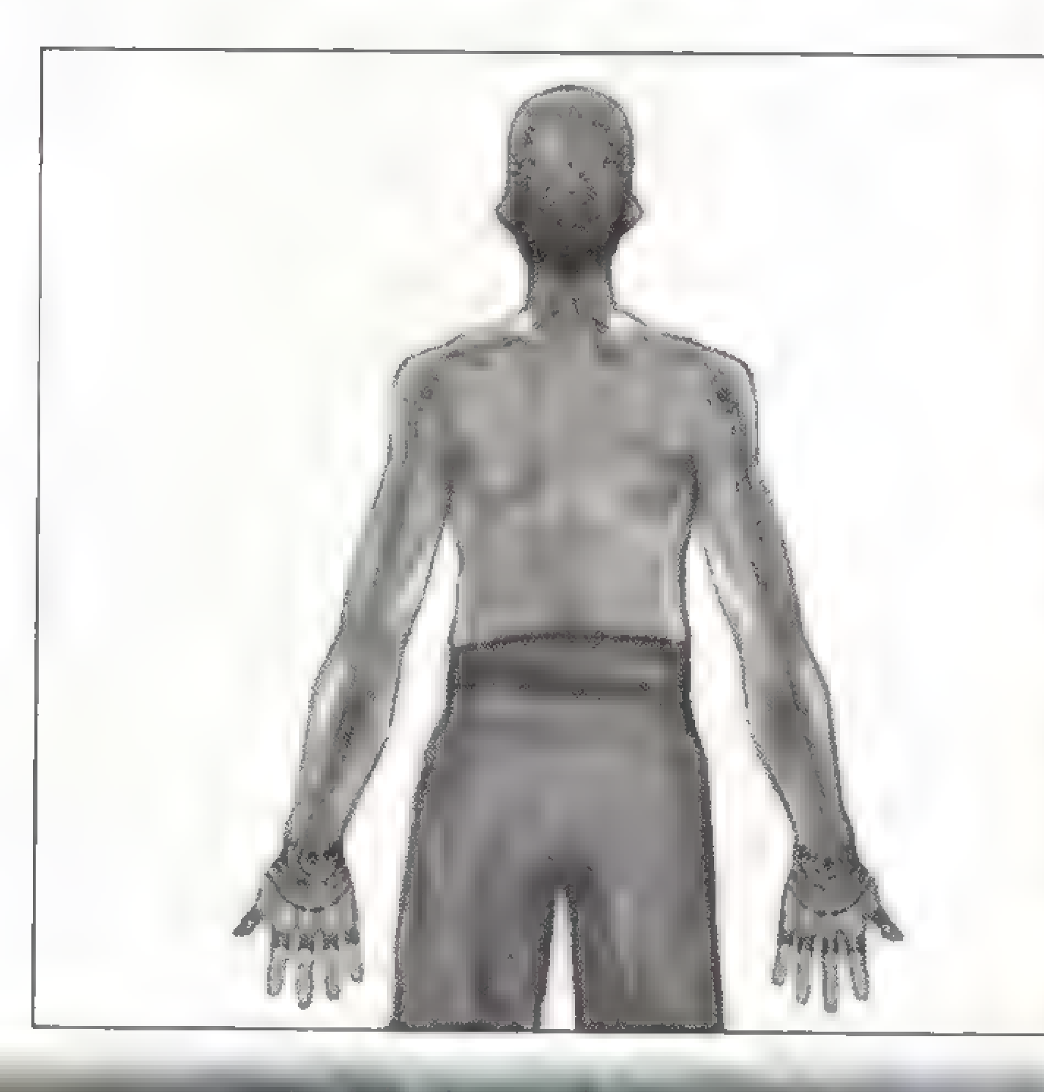
異相ではあるが、乏しい表情も相まって厳格な聖職者としての一面をより強調している。



契約の紋章

ヴェルドレが失ったのは、頭髪をはじめとするすべての体毛である。石化しているとはいえ、ドラゴンとの契約の代償にしてはいささか軽すぎるように思える。ひょっとしたら、以前の彼は己の外見を重視する虚栄心の持ち主だったのであろうか。





Manah
マナ



鮮血にまみれしカリスマ

セエレの双子の妹。母から虐待を受けていたが、それでも母を求める哀れな少女。愛に飢えた彼女は、神の愛を得ることこそ、母の愛を手に入れる方法だと信じた。その日からマナは天使の教会と帝国を統べる司教となる。

天使は笑わない
天使を起こしてはならない……





Angel
アンヘル

第一形態



我が命は奪えても
魂までは汚せぬぞ

誇り高き孤高の精神

カイムと契約せし赤きドラゴンで、性格は非常に誇り高い。連合軍に捕らえられていたところをカイムに救出され、生き残るために彼と契約を果たす。人間を憎んでいたが、カイムとの戦いの日々で、心に小さな変化を起こしていった。



第二形態



第三形態

カオス形態



契約せしもの

契約とは、人間がモンスターや精霊、妖精と心臓を交換することで運命共同体となる儀式。契約すると人間は魔力を手に入れ、モンスターらは負の心を人間になすりつけて、より高次の存在へと解脱する。ただし、人間は代償として身体の器官または機能を1つ失う。

Salamander
サラマンダー

相反する原初の力

戦火に焼き尽くされようとするエルフの里で、狂気に囚われたアリオーシュの前に現れた精霊。それぞれ炎と水という正反対の属性を司るが、常に行動をともにしている。



⬆狂える彼女の精神は、暗闇の誘蛾灯のように精霊を引きつけた。



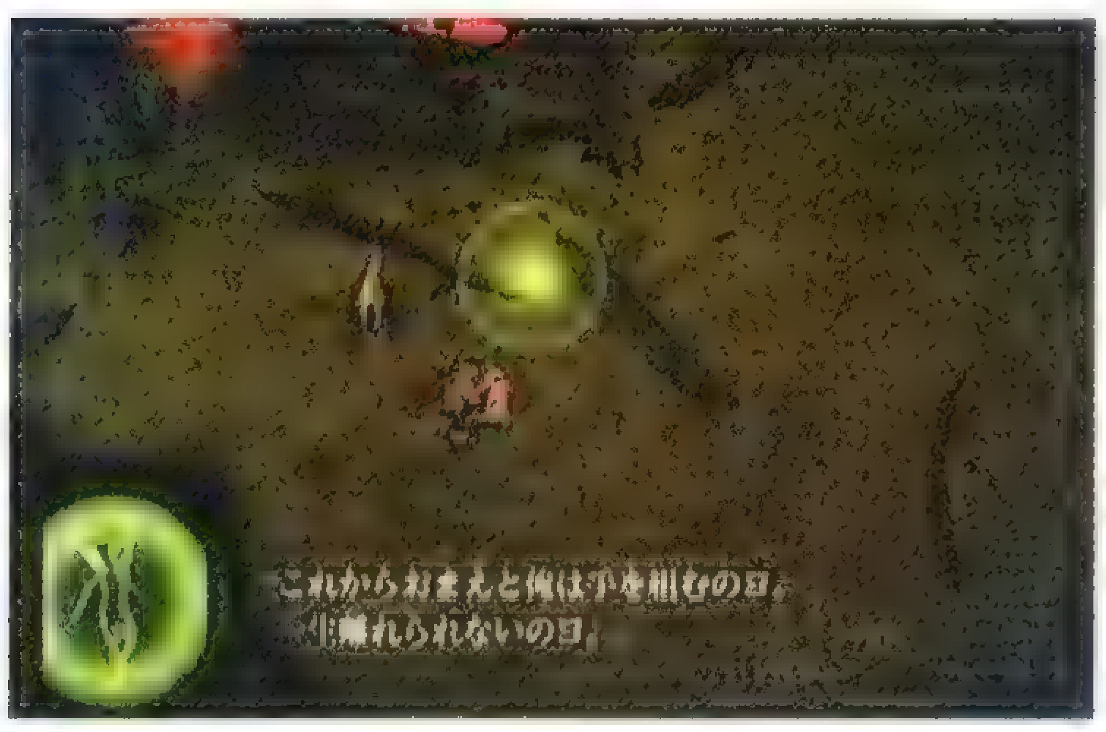
Undine
ウンディーネ

Fairy
フェアリー



幻想の如き辛辣さ

羽を持つ小さな人間型の妖精で、失意にあったレオナールと気まぐれに契約した。口さがなく、常に罵りの言葉を吐き出す毒舌家。だが、見た目以上の戦闘力を秘めている。



←散々翻弄してきた話術も命を捨てたレオナールには届かない。

まだまだケツの青い甘チャンばかりだぜ！



セエレシヌ カナシイ……

空虚なる石の友

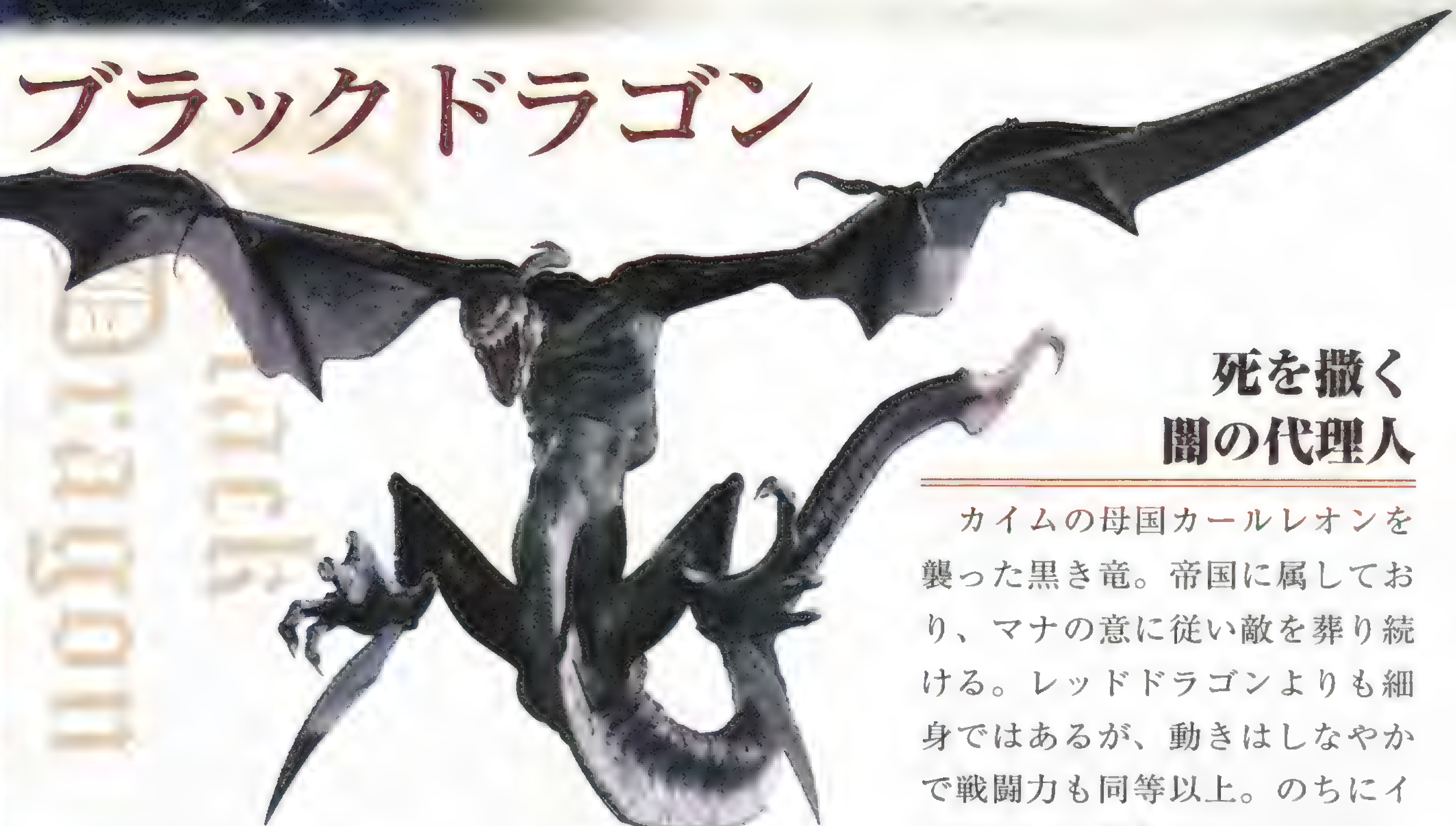
意志を持つ巨人型岩石モンスター。本来はセエレのような純粋な子供と契約することはありえないのだが、セエレの母親はゴーレムの精神が未発達だったことを利用し、詐術によって成立させた。



←ともに旅をするゴーレムは、セエレの友達である。

Golem
ゴーレム

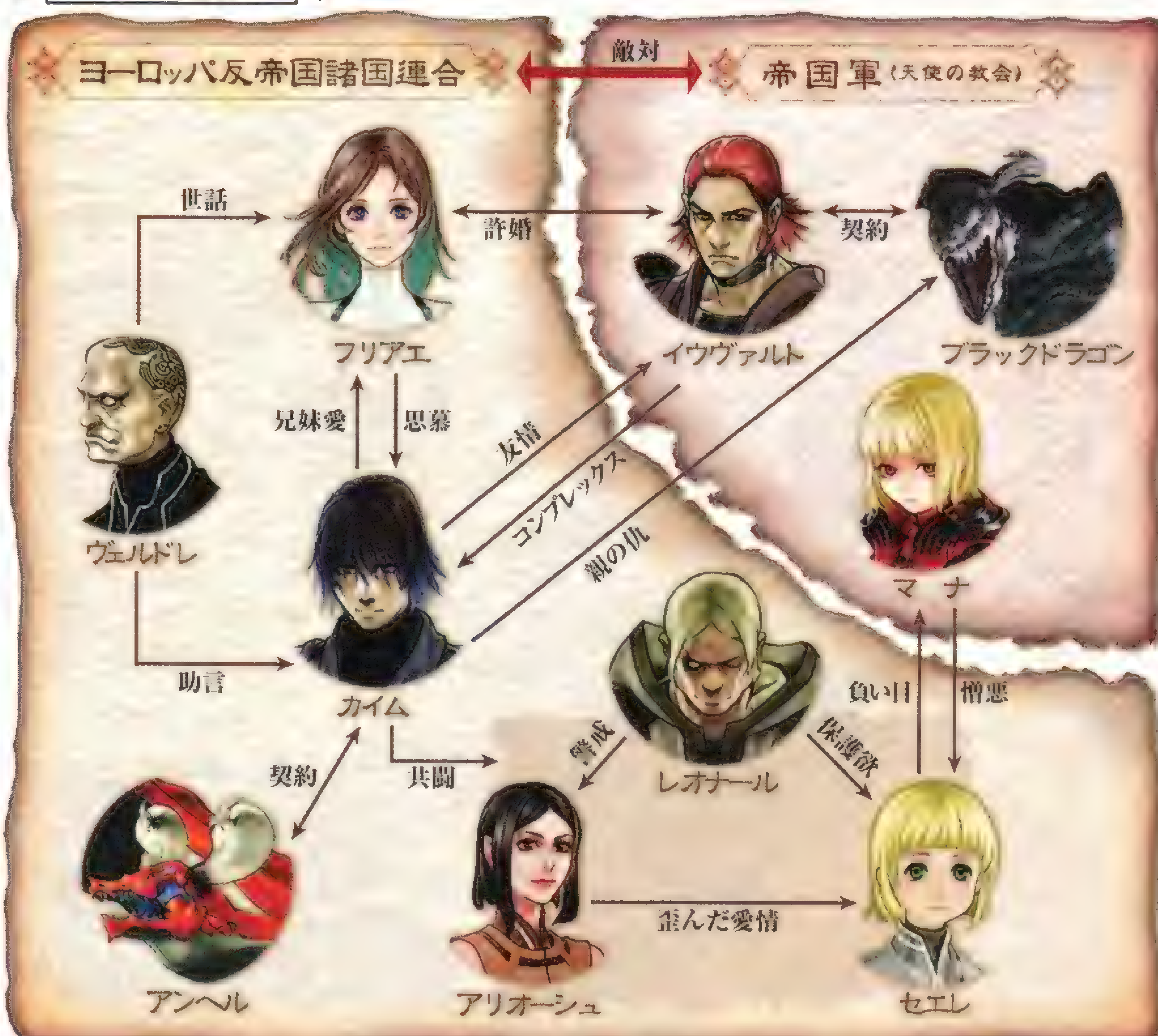
ブラックドラゴン



死を撒く 闇の代理人

カイムの母国カールレオンを襲った黒き竜。帝国に属しており、マナの意に従い敵を葬り続ける。レッドドラゴンよりも細身ではあるが、動きはしなやかで戦闘力も同等以上。のちにイウヴァルトと契約することになる。

人物相関図



Drag On Dragoon The Master Guide

System

システム

ゲームモード解説

ここでは『ドラッグ オン ドラグーン』の基本的なゲームの進め方を解説。帝国軍の野望を砕くために基本を確認しよう。

帝国軍を蹴散らして物語に隠された謎を解き進めよう

本作は13章のメインストーリーと3章のサブストーリーがあり、各章のイベントは主にイベント、ムービー、ミッションの3つの節で構成されている。各章に決められた節をクリアしてエンディングを目指そう。

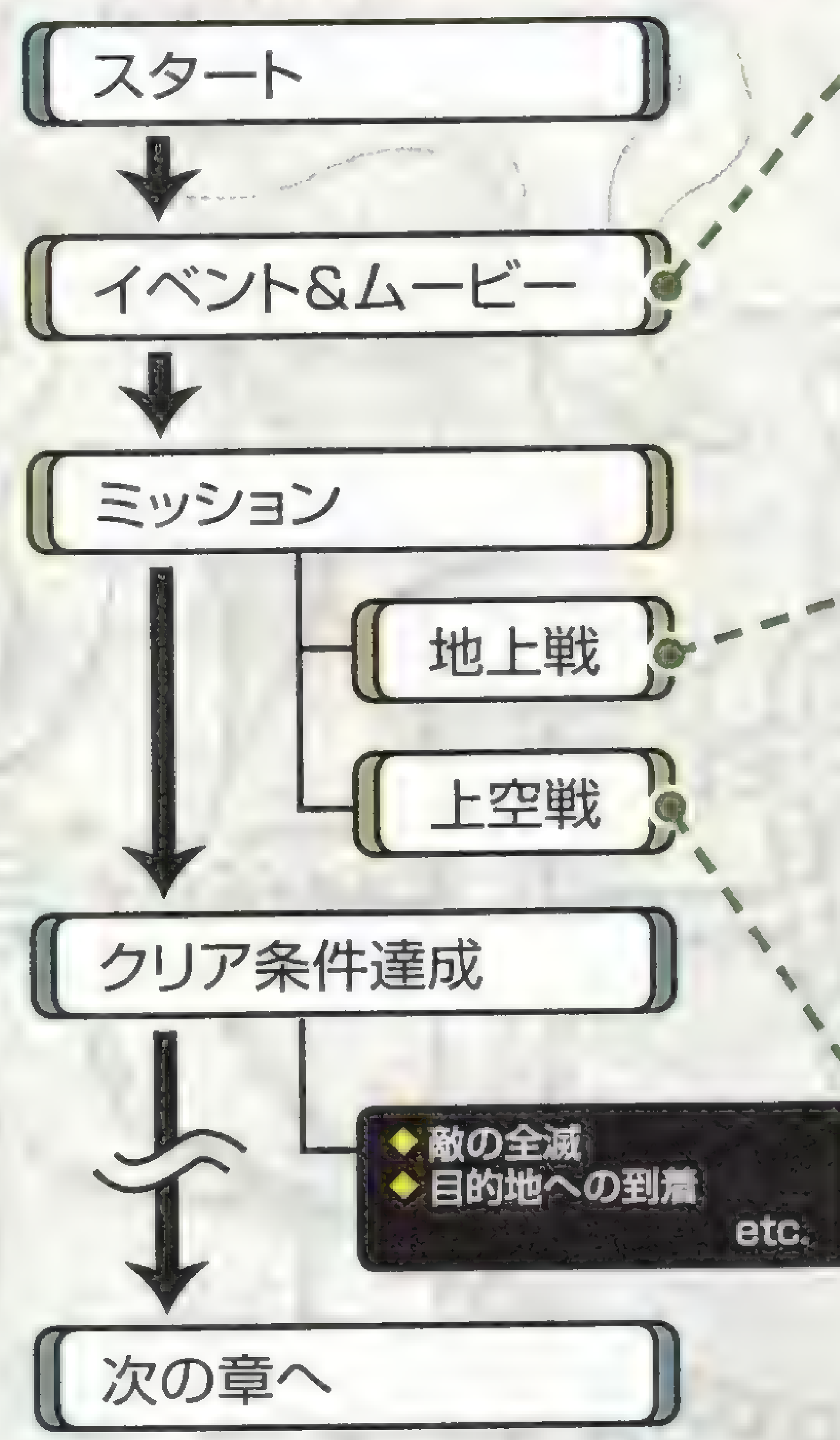


←一度クリアした節は何度でもプレイ可能。武器を探したり、レベル上げに使おう。

Check 特定の条件を達成するとストーリーが分岐する！

一定時間内のクリアなど、特定の条件を満たすとストーリーに分岐が発生する場合がある。分岐の条件を満たしていない場合は、物語選択画面で節名が黒く表示される。

章の基本的な流れ



フリーミッション Free Mission

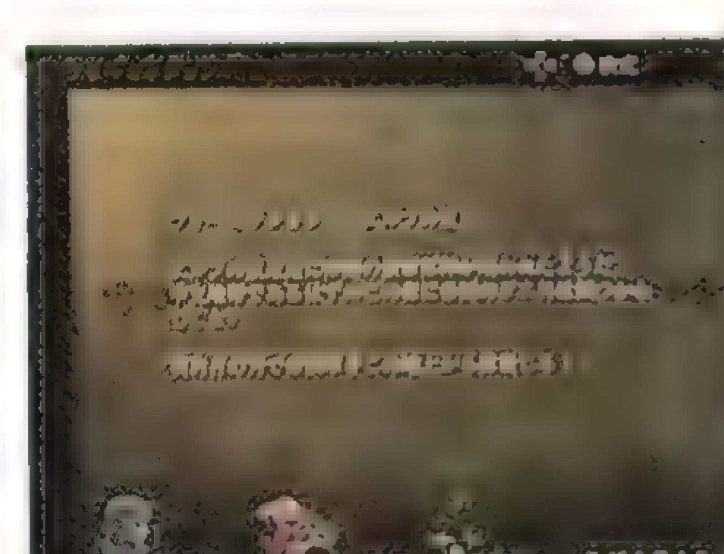
クリアした節を別の設定で遊べる

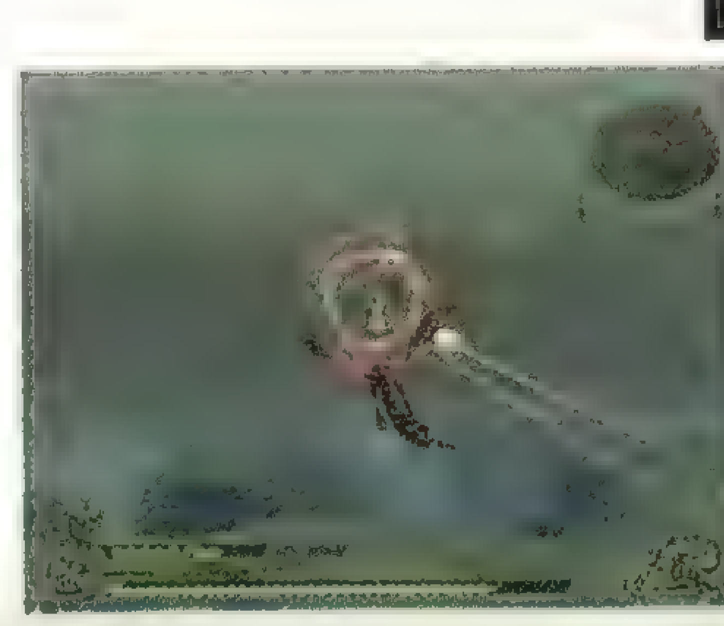
フリーミッションとは、好きな設定で各章の節を遊べるモード。「フリーミッションが追加された」の表示が出たあと、セーブしておけば、それ以降は自由に選べるのだ。

フリーミッションの特徴

- 敵を倒して経験値&殺戮数が稼げる
- ドラゴンの形態を自由に選択可能
- 新たな武器を発見できる可能性がある

➡ワールドマップからプレイ可能な節を選び、契約者やドラゴンの設定を決めて遊ぼう。





←ドラゴンやカイム、武器のレベルなどを上げてストーリーモードをラクに戦おう。

イベント＆ムービー Event & Movie

物語の流れを知ろう

イベントでは俯瞰視点でカイムを操作し、目的地に向かうか特定のキャラクターに話しかけるとクリアとなる。ストーリーで重要なイベントとなる場所では美麗なCGムービーが挿入される。ストーリーの流れを把握できるので、しっかりと見ておこう。

➡カイムをはじめとする、さまざまなキャラクターたちが躍動するCGムービーを堪能しよう。





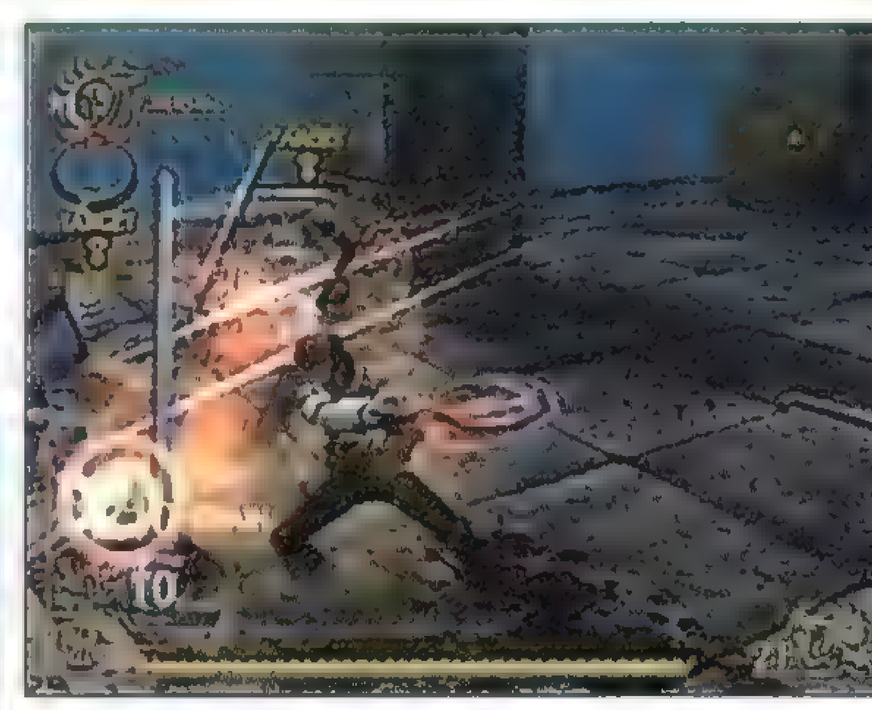
⬅イベントでは戦闘もあるが、登場する敵はかなり弱いので心配する必要はない。

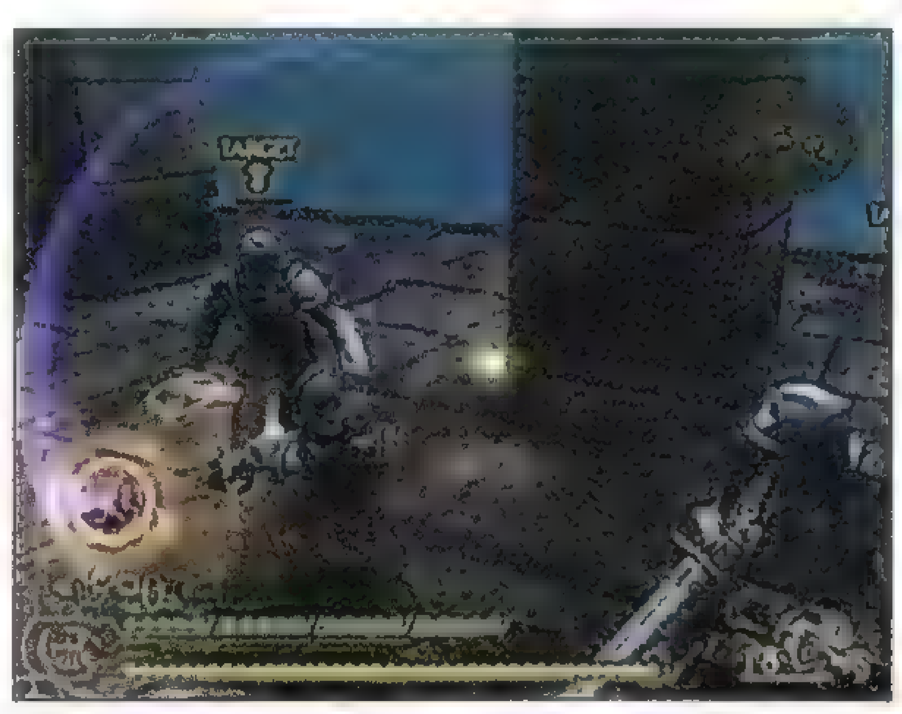
地上戦 Ground Mission

敵軍勢を叩き斬れ！

使用する武器、ともに戦う契約者を選択して戦場へと降り立つ。帝国軍を斬り伏せ、標的を倒してクリアを目指そう。マップ中に配置された宝箱の中には、武器が入っていることも！

➡武器によって攻撃範囲や攻撃力が違うので、ミッションや敵に合わせて持ち替えよう。





⬆チェインを一定数以上つなげると、HP回復などの効果があるスフィアが出現する。

ドラゴンとともに戦え！

カイムがドラゴンと契約を果たしたあとは、ドラゴンに騎乗して戦えるマップもある。ファイアーボールとファイアーブレスで、群れなす敵軍を一掃しよう。



➡ドラゴンは攻撃以外にも、移動スピードの速さを生かして、戦場の移動にも使える。

上空戦 Sky Mission

大空を汚す敵を撃ち落とせ！

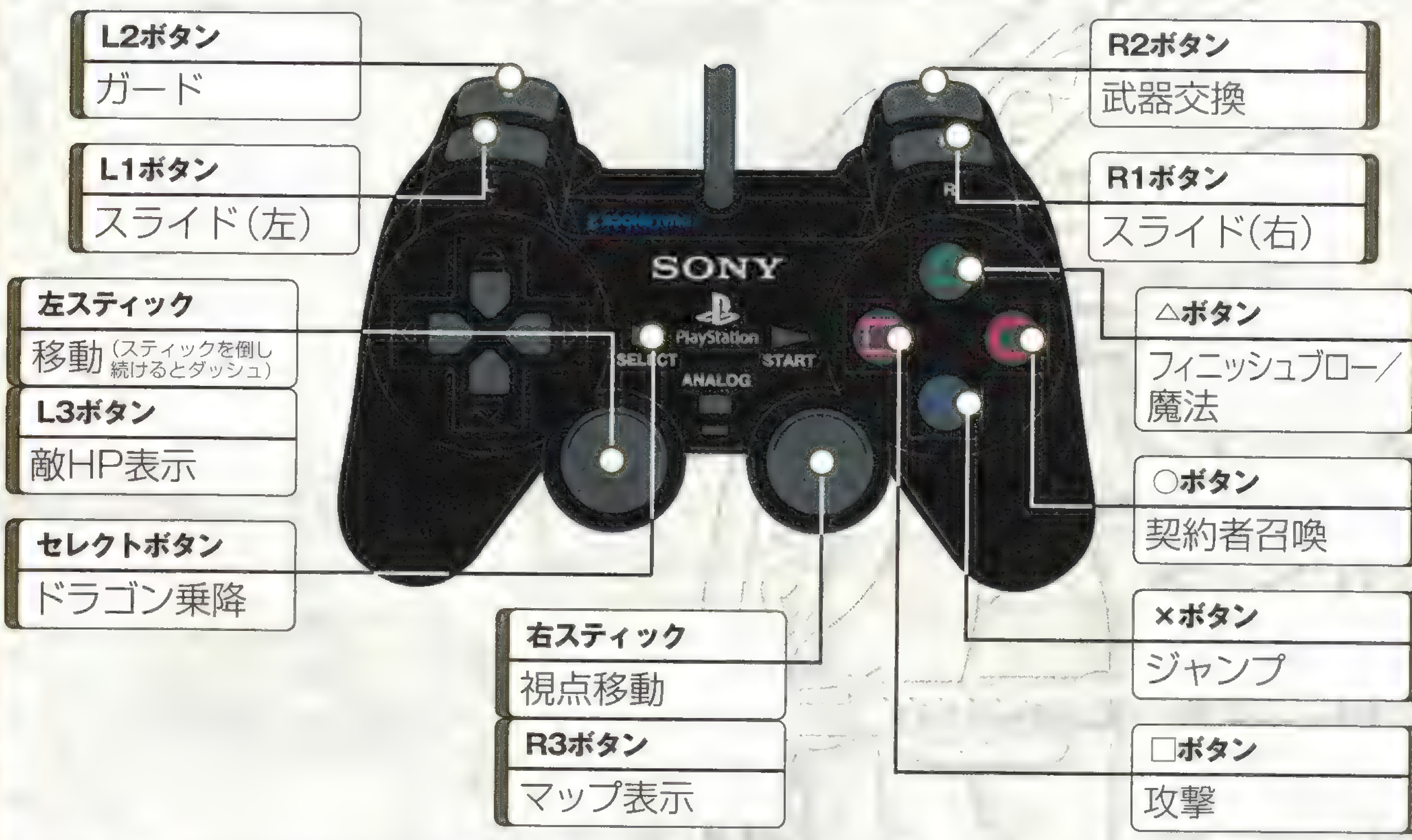
ドラゴンとともに大空を舞うシューティングモード。上空戦がメインだが、対地攻撃や対艦攻撃を行う戦闘もある。ミッションによってクリア条件は異なるが、たいていは敵の全滅、目的地到達でクリアとなる。



⬅帝国軍の空中武器、グリフォンやワイバーンなどのモンスターがドラゴンとカイムの前に立ちふさがる。

基本操作 ～カイム～

ゲームの中核となる地上戦でのカイムの操作を詳しく解説。
帝国軍の野望を砕くため、基本はしっかりマスターしよう。



攻撃

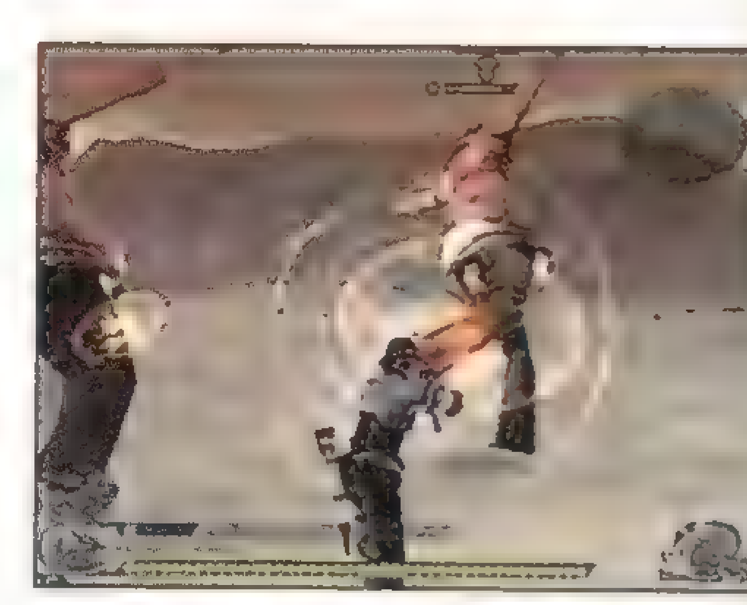
□ボタン

手にした武器で敵兵をなぎ払え！

□ボタンを押すことで、装備している武器で敵を攻撃する。連打すれば武器に応じてコンボが成立し、さらに連続ヒットすればチェインとなる。状況に応じた武器を選ぶこと。

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に□ボタンを押すと、ダッシュ攻撃が発生。当たり判定や攻撃力は通常攻撃よりも強力だ。



⬆先制攻撃に適した攻撃だ。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□ボタンを押すとジャンプ攻撃。振りが遅い武器でもジャンプ攻撃ならすぐに攻撃できる。



⬆リーチの長い武器で出そう。

移動

左スティック

左スティックを倒した方向に移動する。一定時間倒し続けるとダッシュになる。

ジャンプ

×ボタン

×ボタンを押すとジャンプする。短く押すとジャンプの軌道が低い小ジャンプになる。

フィニッシュブロー/魔法　△ボタン

武器に秘められた力を解き放て

コンボ中に武器が赤く光ったタイミングで△ボタンを押すと、フィニッシュブローが発動する。これは敵を必ずダウンさせる特殊攻撃だ。通常時は魔法が発動する。攻撃系や補助系など、武器ごとにさまざまな効果の魔法が用意されている。



⬅フィニッシュブローの形状は、大きく分けて3タイプ。それぞれ個性的な攻撃だ。



➡武器のレベルが上がると魔法もパワーアップ。性質が変わってしまうものも一部ある。

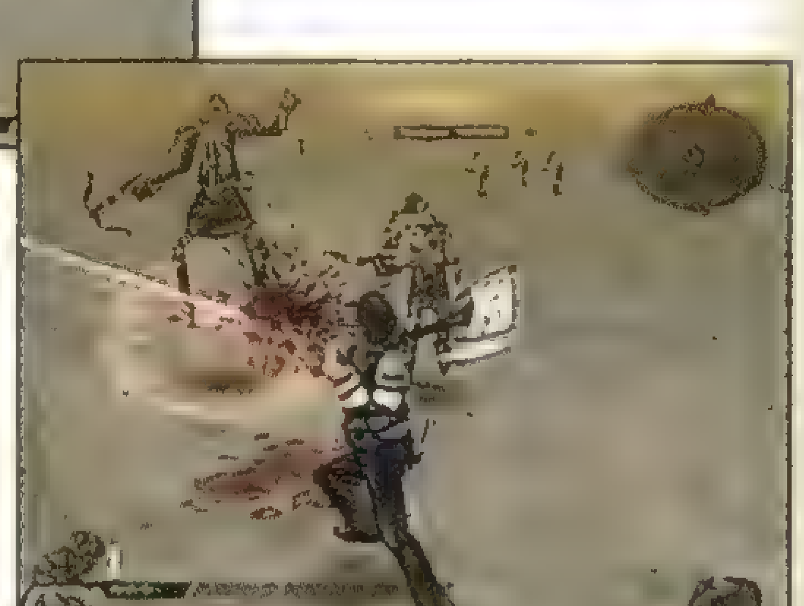
武器交換　R2ボタン

状況に応じて武器を持ち替えよう

ゲームが一時中断して画面左上に武器ホイールが現れる。R2ボタンを押したまま左スティックを左右に動かすと、ミッション開始前にセットした武器が次々表示される。交換したい武器が表示されたところでR2ボタンを離せば、武器の交換は完了だ。



⬅武器ホイールには武器名と魔法名が表示される。状況に応じて最適な武器を選ぼう。

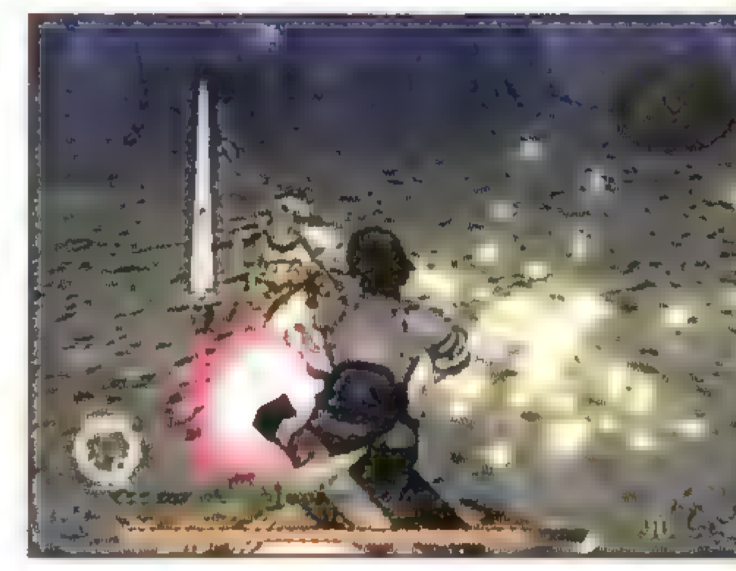


➡敵を空中に浮かせたあとに武器を交換し、空中コンボを決めることもできるぞ。

ガード　L2ボタン

防御は最大の攻撃なり!?

正面からの攻撃を防御する。魔法や矢などの遠距離攻撃も防御できるが、背後からの攻撃には無防備だ。

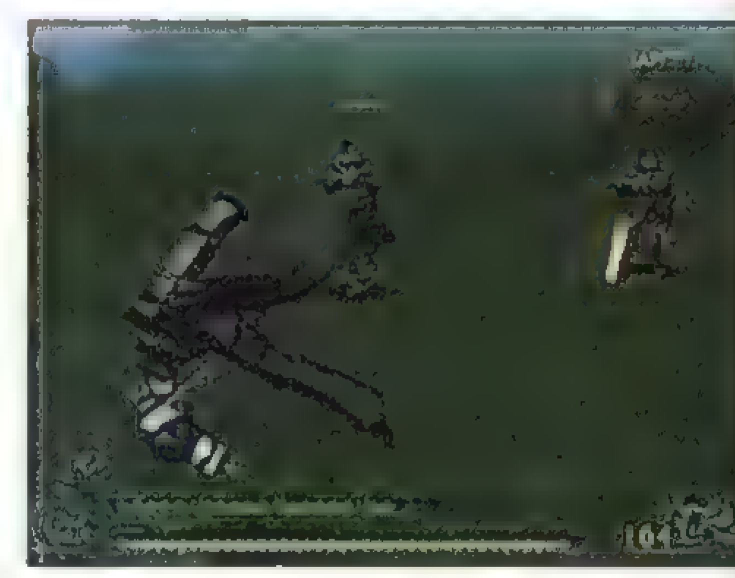


⬆防御中でも移動は可能。

スライド　L1・R1ボタン

側転で攻撃をかわせ！

L1なら左、R1なら右に側転して攻撃をかわす。他の操作と違い、攻撃をキャンセルして出すことが可能。

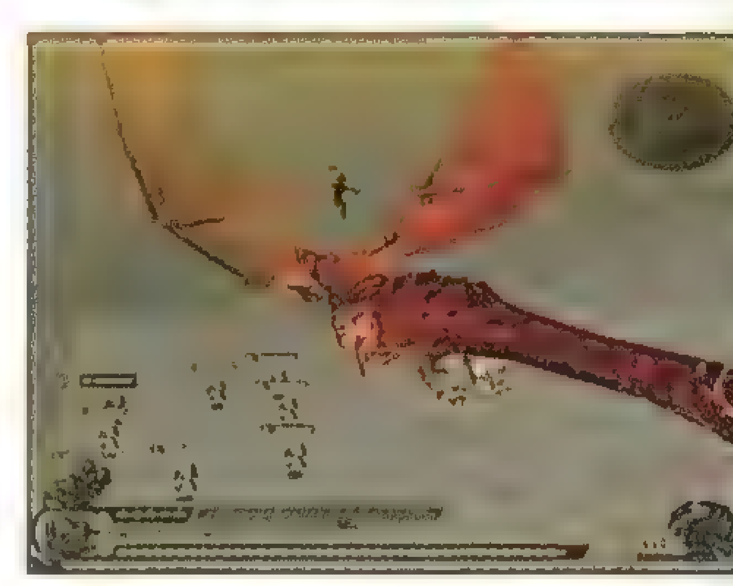


⬆スライド後は一瞬硬直がある。

ドラゴン乗降　セレクトボタン

竜の業火で敵を一掃せよ！

ドラゴンとの契約を済ませるとドラゴンの乗降が可能になる。地形によって乗り降りできない場所もある。



⬆移動手段としても使える。

契約者召還　○ボタン

共に戦う契約者を呼び出せ

同志となった契約者を呼び出し、カイムの代わりに戦闘に参加させる。契約者の詳細はP040をチェック。



⬆強敵と戦う前に呼び出そう。

基本操作 ～ドラゴン～

大空を制するものは戦場を制す。自分の思うがままにドラゴンを操って、上空のモンスターや地上の敵を焼き尽くそう。



L2ボタン 上
カメラ切り替え

L1ボタン
スライド(左)

セレクトボタン 低
ドラゴン乗降

左スティック
移動

L3ボタン
敵HP表示

右スティック
視点移動

R3ボタン 低
マップ表示

R2ボタン 上
ターゲットへ向く

R1ボタン
スライド(右)

△ボタン
大魔法／ファイアーブレス

○ボタン 上
ターゲット変更

×ボタン
加速

□ボタン
ファイアーボール

上 上空モードのみ
低 低空モードのみ

ファイアーボール

□ボタン（押しっぱなしでマルチロックオン）

地獄の業火で敵兵を焼き尽くせ！

ドラゴンの前方にまっすぐ飛ぶ火の玉を吐き出す。形態が変化すると攻撃力も上昇。上空モードの場合のみ、敵との距離が近いと攻撃力が2倍にアップする。



➡低空モードでは、形態が変化すると爆風の攻撃範囲も広がり、1発で多くの敵を倒すことができる。

マルチロックオン

上空モードでは、□ボタンを押しっぱなしにするとマルチロックオンの状態になる。射程に入った敵を次々とロックオンし、□ボタンを離すと攻撃する。



➡射程距離はファイアーボールよりも長い。ドラゴンの形態が変化すると、最大ロックオン数も増える。

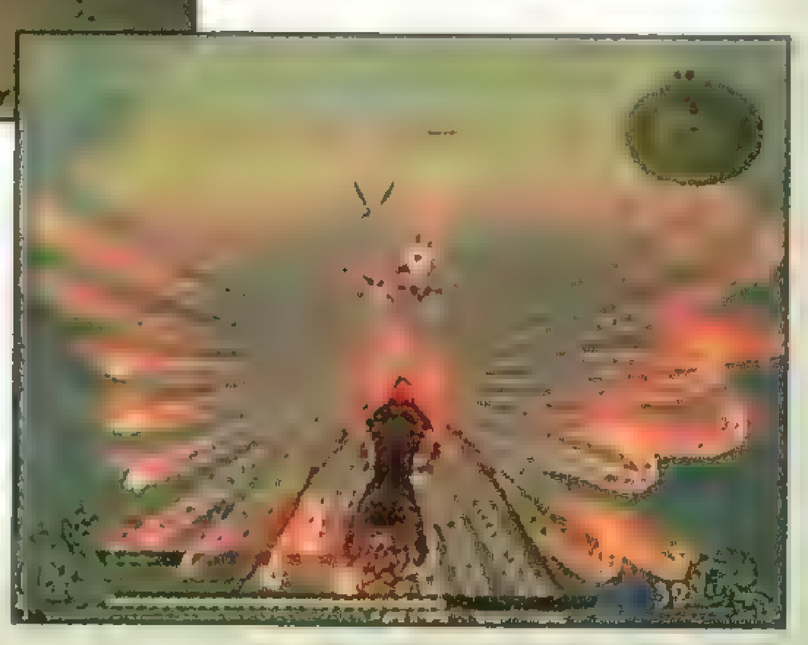
大魔法/ファイアーブレス　△ボタン

ゲージをためて一気に焼き払え！

ファイアーボールやマルチロックオンで敵を倒すとMPがたまる。MPが一定以上までたまると上空なら大魔法、低空ならファイアーブレスで攻撃することができる。複数の敵にまとめてに大ダメージを与えることができるので、有効に使おう。



⬅ドラゴンの形態が変化すると攻撃範囲が拡大。レーダーに映る敵はすべて攻撃できる。



➡大魔法も形態が変化するとヒット数が増える。敵が大群で襲ってきても、怖いものなし。

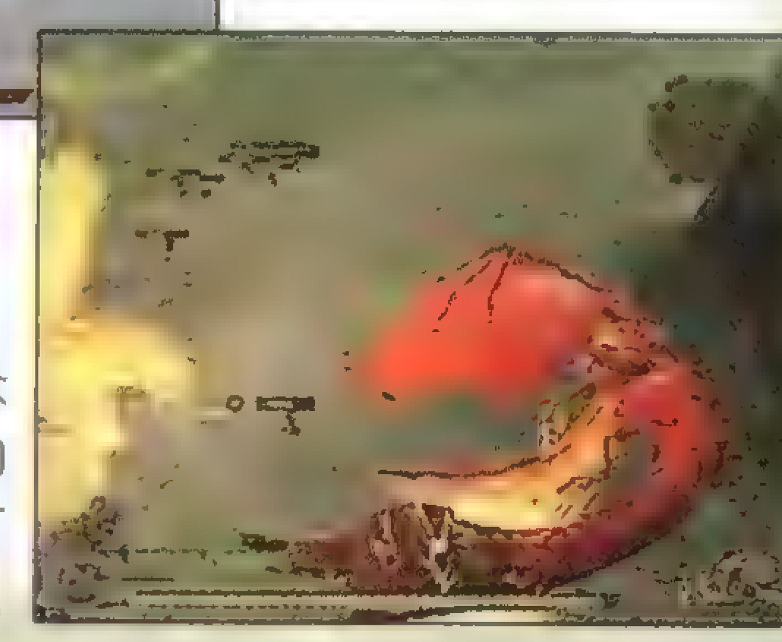
スライド　L1・R1ボタン

鋭いターンで攻撃をかわそう

L1で左、R1で右に水平移動して攻撃をかわす。×ボタンの加速と組み合わせることで素早い回避行動も可能だ。ホーミングしてくる攻撃は、ギリギリまでひきつけてから回避しないと、スライド後の硬直時間中に命中してしまうので注意。



⬅直線的な攻撃なら敵の攻撃が発射されたのを見てからスライドすれば簡単にかわせる。

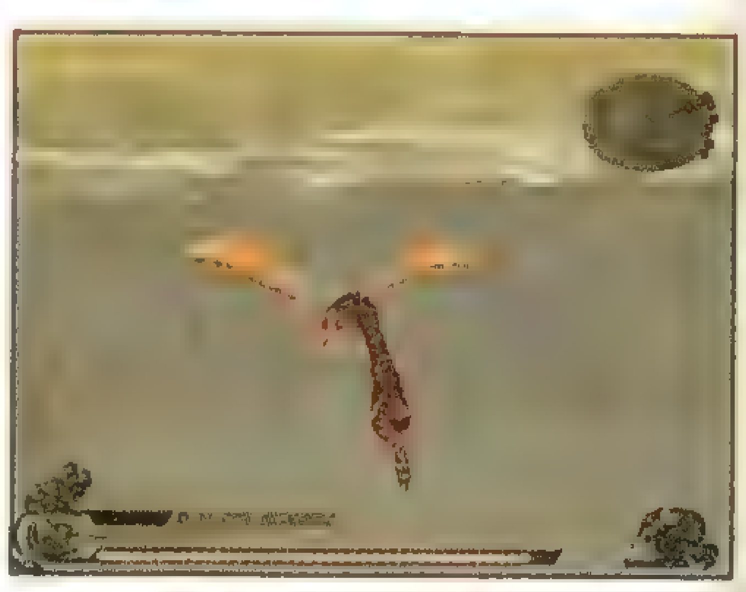


➡敵の攻撃を避ける基本となる行動。加速や180度ターンなどもあわせて使えば、より効果が増す。

加速　×ボタン

力強く羽ばたき、敵を置き去りに

瞬時に加速して敵との距離を調整できる。加速後はわずかに硬直時間があるため、連続で加速は使えない。

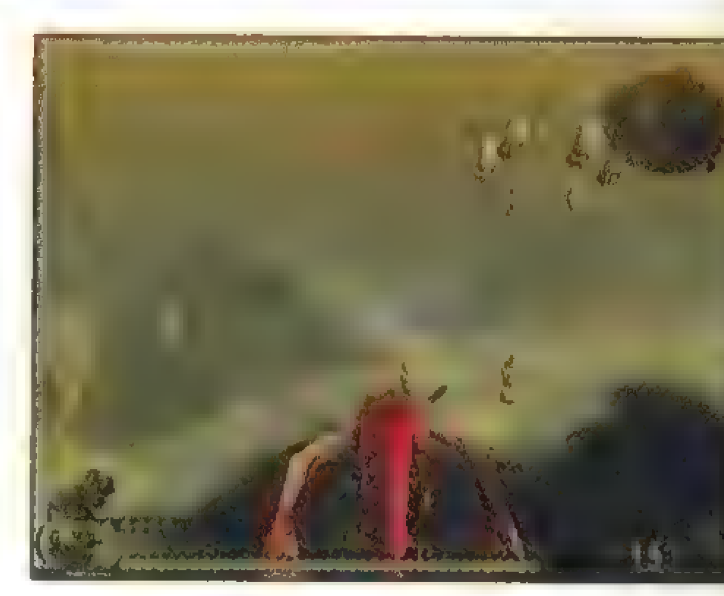


⬆加速は連続では行えない。

ターゲットへ向く　R2ボタン

敵を見失った時はコレだ

敵がいる方向に自動で進行方向を向ける。左スティックを組み合わせて、迅速に敵をキャッチしよう。

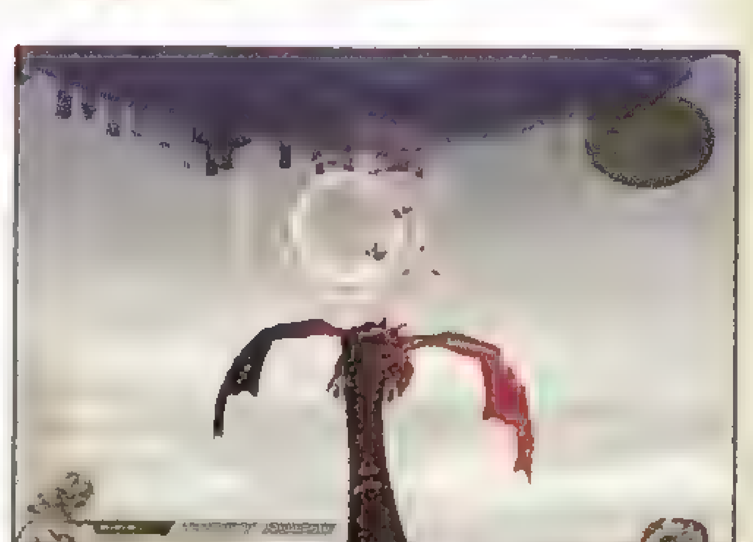


⬆動きの早い敵に使おう。

ターゲット変更　○ボタン

素早い切り替えで敵を一掃

複数の敵がいる場合、ターゲットを切り替えることができる。敵が単体のときはターゲットがはずれる。



⬆複数の敵がいるときに有効。

180度ターン　L1+R1ボタン

反転からの連続攻撃を狙え！

180度反転して進行方向の逆に向きを変える。ヒット&アウェイには欠かすことができない操作だ。

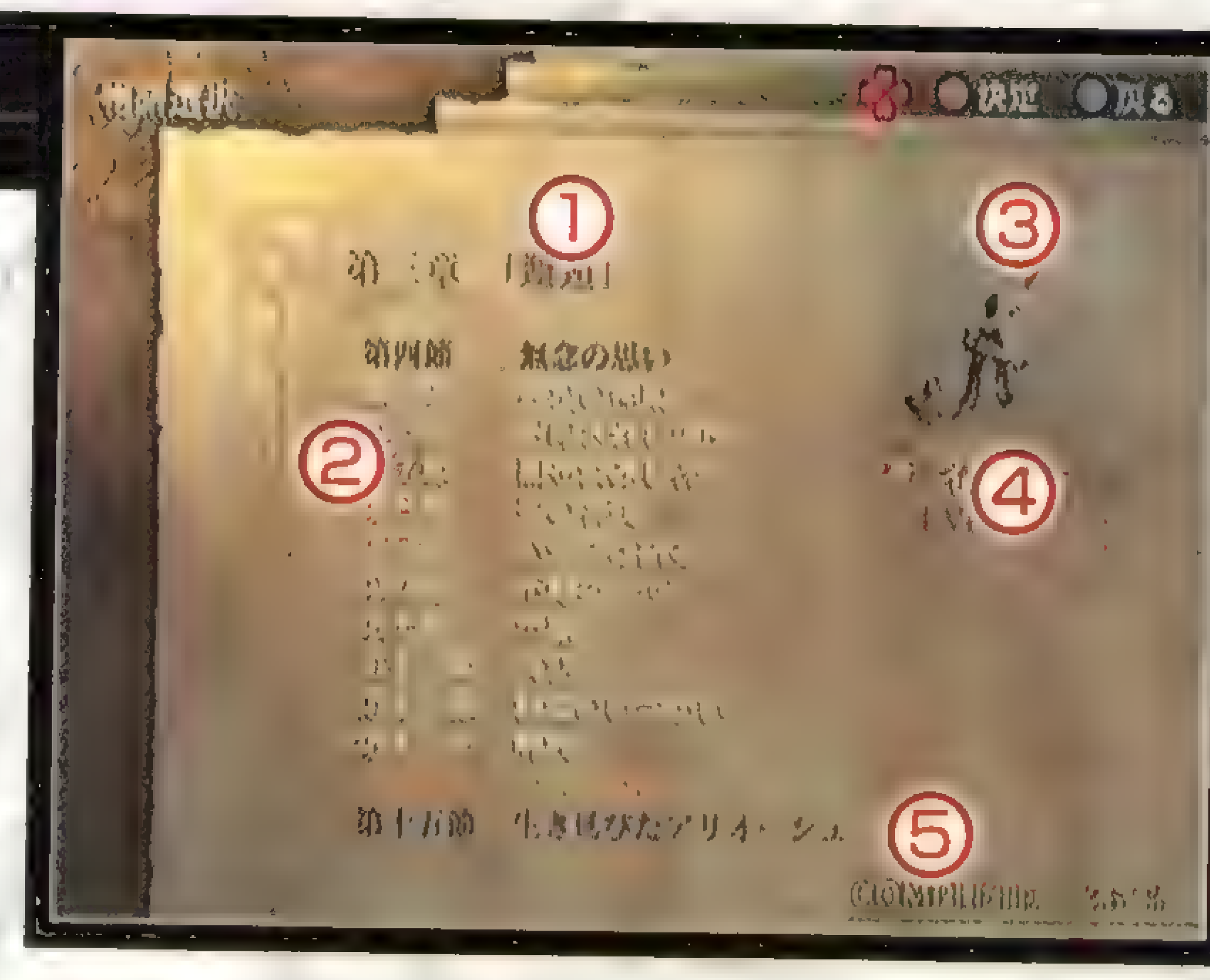


⬆反転後に敵を見失わないように。

画面の見方

画面上にはさまざまな情報が表示されている。見方をしっかりと覚えて、スムーズにゲームを進められるようにしよう。

物語選択画面



タイトル画面で「物語選択」を選ぶと、左スティックの左右で章、上下で節を選択できる。セーブしておけば、一度クリアした章や節を何度でもプレイできる。

①章タイトル
章のタイトルを表示。

②節タイトル
既読の節は白、未読は黄色、条件未達成で選択できない節は黒で表示される。

③イメージビジュアル
その節の物語を表したCG。

④ステージの種類
その節の内容。イベント、ムービー、地上戦、上空戦の4パターンで表示。

⑤コンプリート率
物語の達成率を%で表示。

全体マップ画面



ミッドガルド全土を表したマップ。プレイ可能なミッションは、旗のマークで表示。旗にカーソルを重ねると、そのエリアで行けるミッションが表示される。

①カーソル
交差した剣を左スティックで移動し、カイムの移動先を選択。○ボタンで決定。

②ミッション情報
選択した場所の名称と、現在プレイできるミッションが表示される。

フィールドマップ画面



地上戦の戦闘中にR3ボタンを押すと簡易マップが表示される。ゲームの進行に重要な情報がアイコンで表示されるので、確認を怠らないようにしよう。

①メニューウィンドウ
カイムや武器のステータス、ミッションクリア条件などを確認できる。

②カイムの現在地
青い矢印がカイムの現在地。

③敵の現在地
ターゲット以外の敵の位置。

④ターゲット
クリアのために倒す必要がある敵、到達しなければならない目的地を表している。

⑤宝箱
アイテムの入った宝箱。一部のマップでは画面に表示されない宝箱もある。



⑥残り制限時間
カウンターが0になる前にクリアできないとゲームオーバーになってしまう。

地上戦闘画面

ドラゴンから降りたカイム自らが、武器を振るって戦う地上戦闘。プレイ時間の大半を占める。状況によって刻々と変化する情報をしっかり把握したうえで、戦いに臨もう。



①装備中の武器
装備している武器名、武器に秘められた魔法が表示される。

②HPゲージ
カイムの現在のHP。

③MPゲージ
カイムの現在のMP。

④レーダー
カイムを中心に敵を赤、ターゲットを黄色、宝箱を青で表示。背後の敵の位置も一目瞭然。

⑤チェインコンボ数
敵を攻撃するとカウントがスタート。数字が消える前に次の攻撃を当てるとチェインがつながる。

⑥カウンター
そのミッションで倒した敵の数。武器のレベルアップはこの殺戮数によるので、時間の許す限りより多くの敵を倒しておきたい。

⑦敵のHP
L3ボタンを押すと表示される。画面上の情報は多くなるが、表示しておいたほうが便利だ。

⑧小隊長マーク
敵部隊には必ず隊長がいる。この隊長を倒せば部隊の統率が乱れるので、優先して攻撃しよう。

⑨ターゲット
ミッションクリアのために倒すべき敵。ボスキャラ的強さの場合もそうでない場合もある。

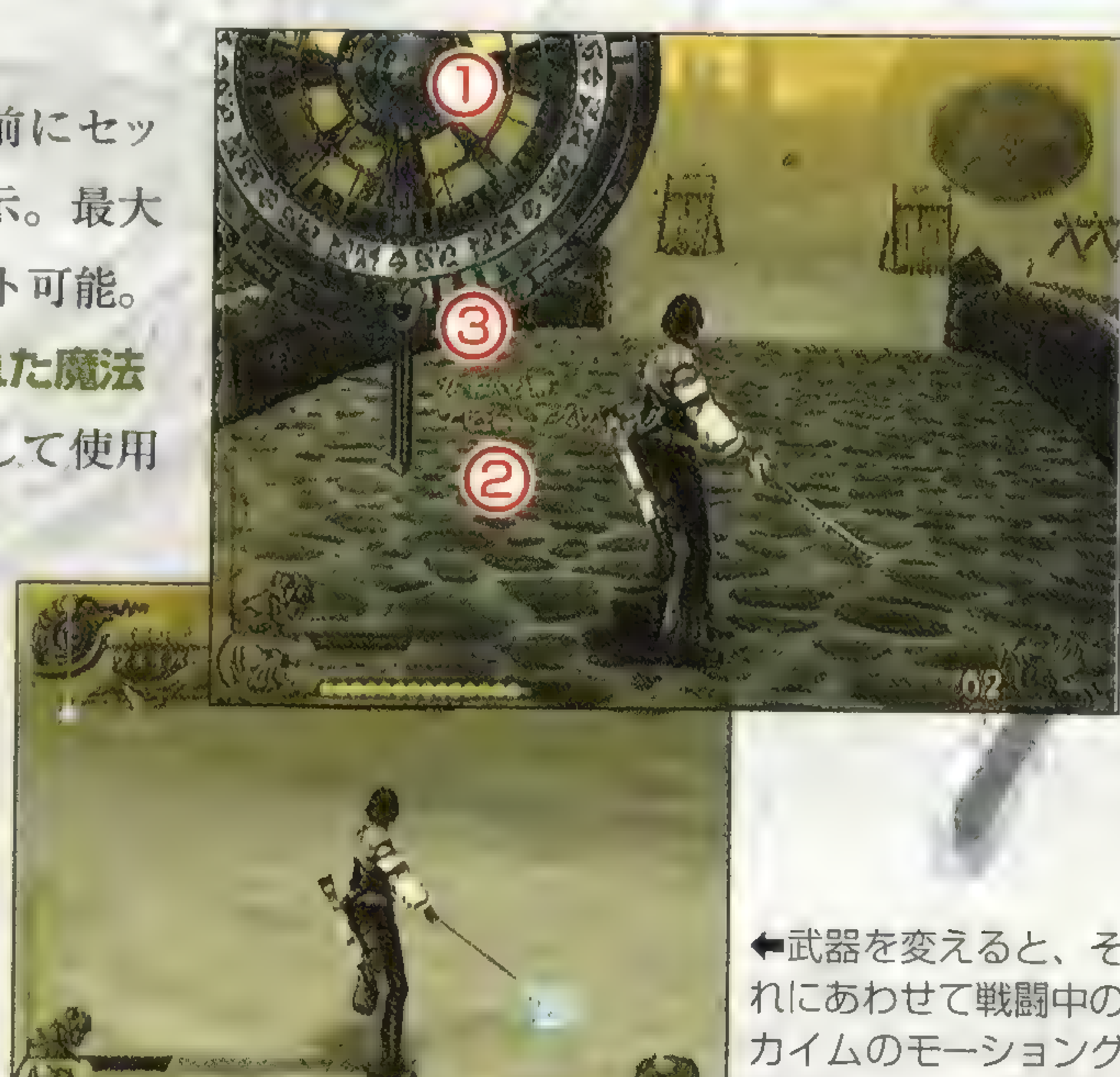
戦闘中の武器交換

さまざまな種類の武器を装備して戦える本作では、武器交換も重要なファクターの1つ。R2ボタンを押すことで、事前にセットしておいた武器といつでも交換可能だ。

①武器ホイール
ミッション開始前にセットした武器を表示。最大で8種類までセット可能。

②武器に秘められた魔法
△ボタンを押して使用する魔法の名称。

③武器の名前
選択した武器の名前。



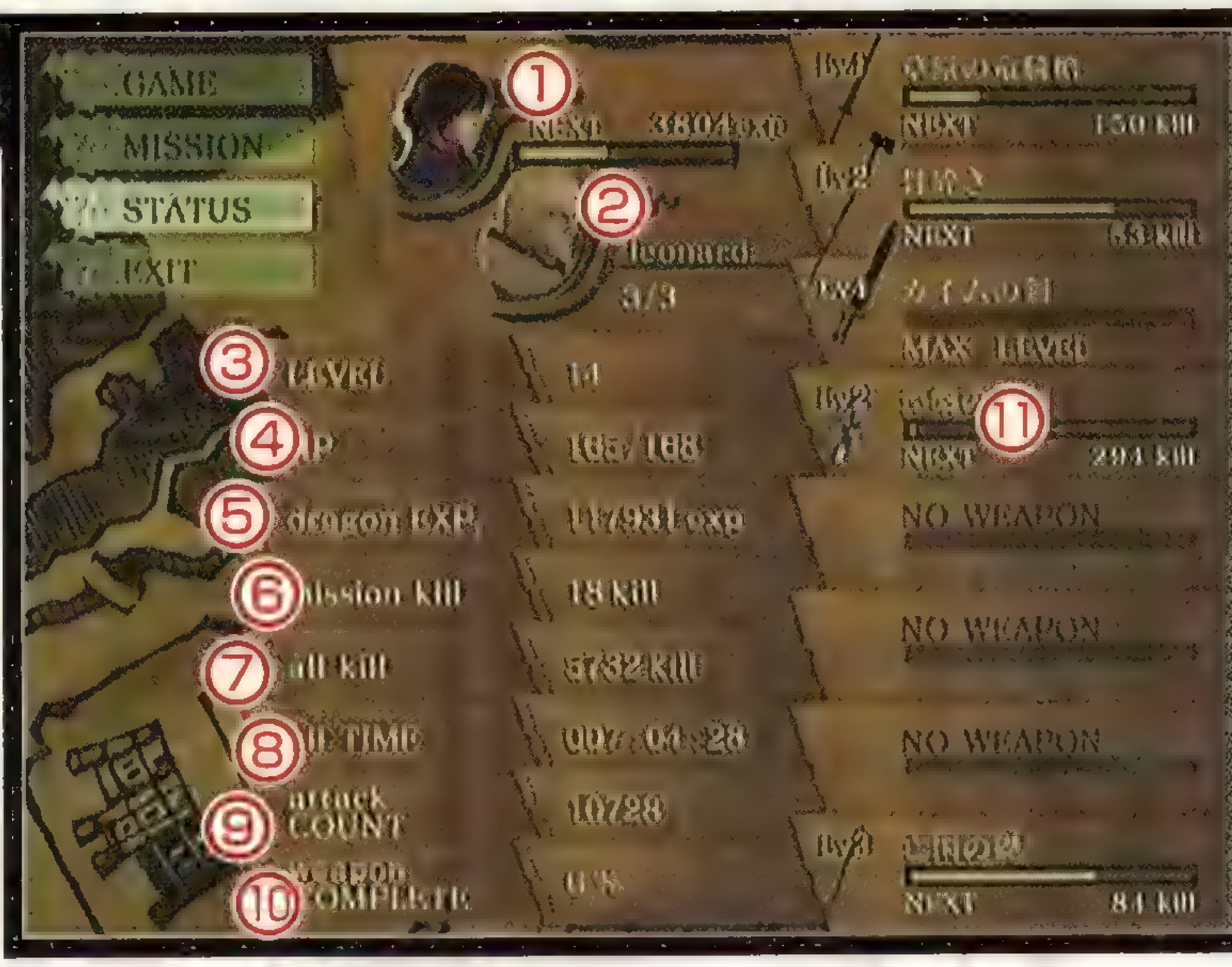
←武器を変えると、それにあわせて戦闘中のカイムのモーショングラフィックも変化する。



画面の見方

システム

ステータス画面



R3ボタンのマップ画面からSTATUSを選ぶとこの画面になる。カイムのステータス、装備中の武器、契約者、ドラゴンについてなど、細かい部分まで情報が表示される。しっかりチェックして、ゲームを有利に進めよう。

①経験値

レベルアップに必要な経験値。経験値を表す黄色のゲージが右に到達すればレベルアップする。

②契約者

ミッション開始前に選択している契約者。名前の下にある数値が契約者を呼び出せる回数となる。

③レベル

現在のレベル。レベルアップはミッション終了後に行われる。

④HP／MAXHP

左が現在のHP、右が最大HP。最大値はレベルアップで増加。

⑤ドラゴン経験値

現在のドラゴンの経験値。攻撃力アップはミッション終了後。

⑥ミッション殺戮数

現在プレイ中のミッションで、倒した敵の数。

⑦総殺戮数

これまでプレイしたすべてのモードで倒した敵の数の合計。

⑧総プレイ時間

ゲームをプレイした総時間。

⑨攻撃ヒット数

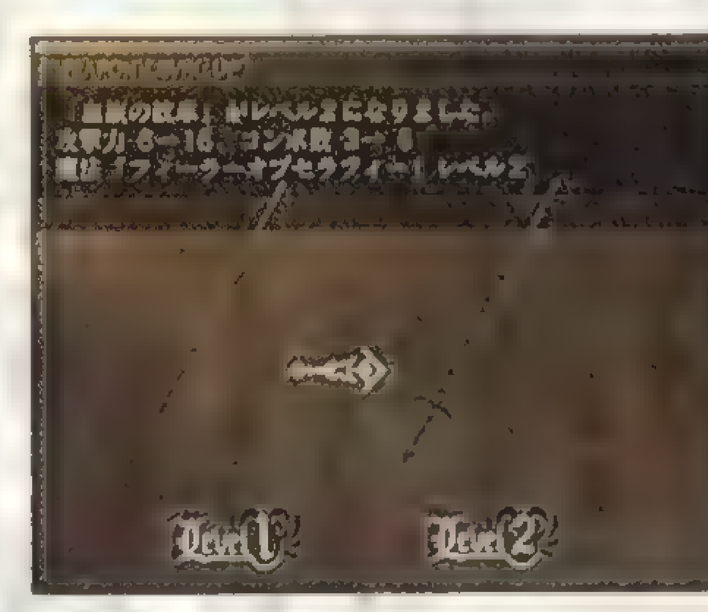
敵に武器攻撃が当たった回数。

⑩武器コンプリート率

全65種の武器のうち、何%を手に入れたかを表示。

⑪武器レベル

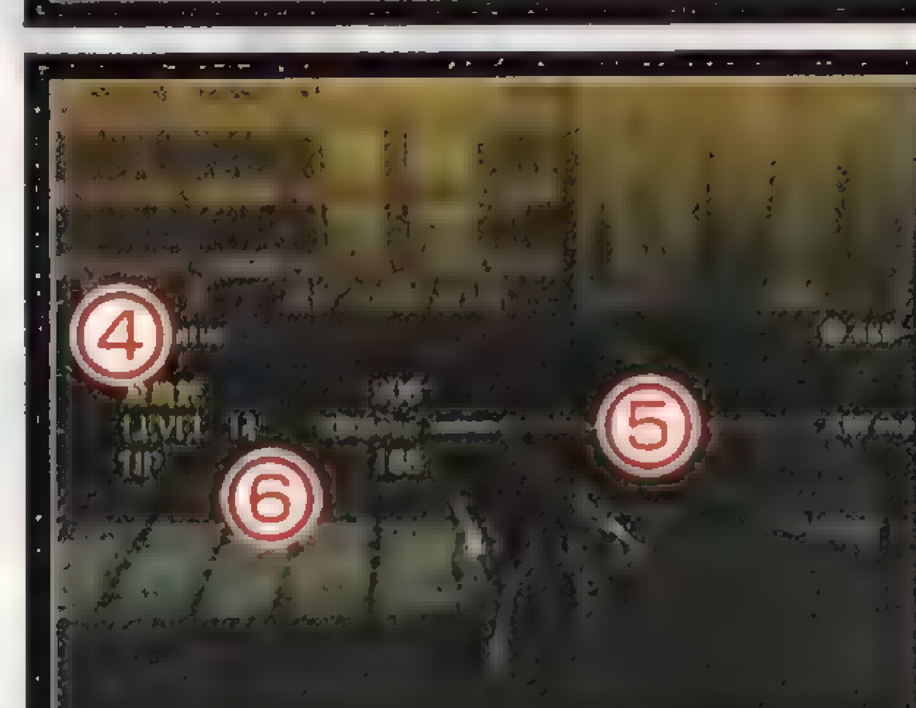
武器ホイールにセットしている武器の名称、レベル、レベルアップまでの殺戮数を表示。レベルアップに必要な数の敵を倒しても実際にレベルが上がるのはミッション終了後になる。



←武器のレベルが上がると、攻撃力や外見、魔法などの効果が変化する。

ミッションリザルト画面（地上戦）





ミッションをクリアすると表示される。戦闘で獲得した経験値でのレベルアップの確認をしたり、最大チェイン数や残りHPを見たりして自分の戦いぶりを振り返るといいだろう。

①クリアタイム

クリアにかかった時間。たいていのミッションではこれといって意味はないが、場合によっては分岐の条件になるので注意しよう。

②最大チェイン数

戦闘中につないだ最大チェイン数。自分の腕を再確認だ。

③残り体力

戦闘終了時のHPを%で表示。生き残れた喜びをかみしめよう。

④殺戮数

ミッション中に倒した敵の数を表示。武器のレベルアップはこの殺戮数で行われる。

⑤獲得経験値

ミッションで得た経験値。規定値に達していればレベルが上がる。

⑥HP

レベルが上がった場合、最大HPが上昇。レベルと最大HPの関係についてはP043を参照。

武器セット画面



ミッション開始前に「武器選択」を選ぶと、カイムが装備可能な武器をホイールにセットできる。ホイールには最大8種類の武器がセット可能なので、どんな状況でも対処できるように、数種類の武器をセレクトしておこう。

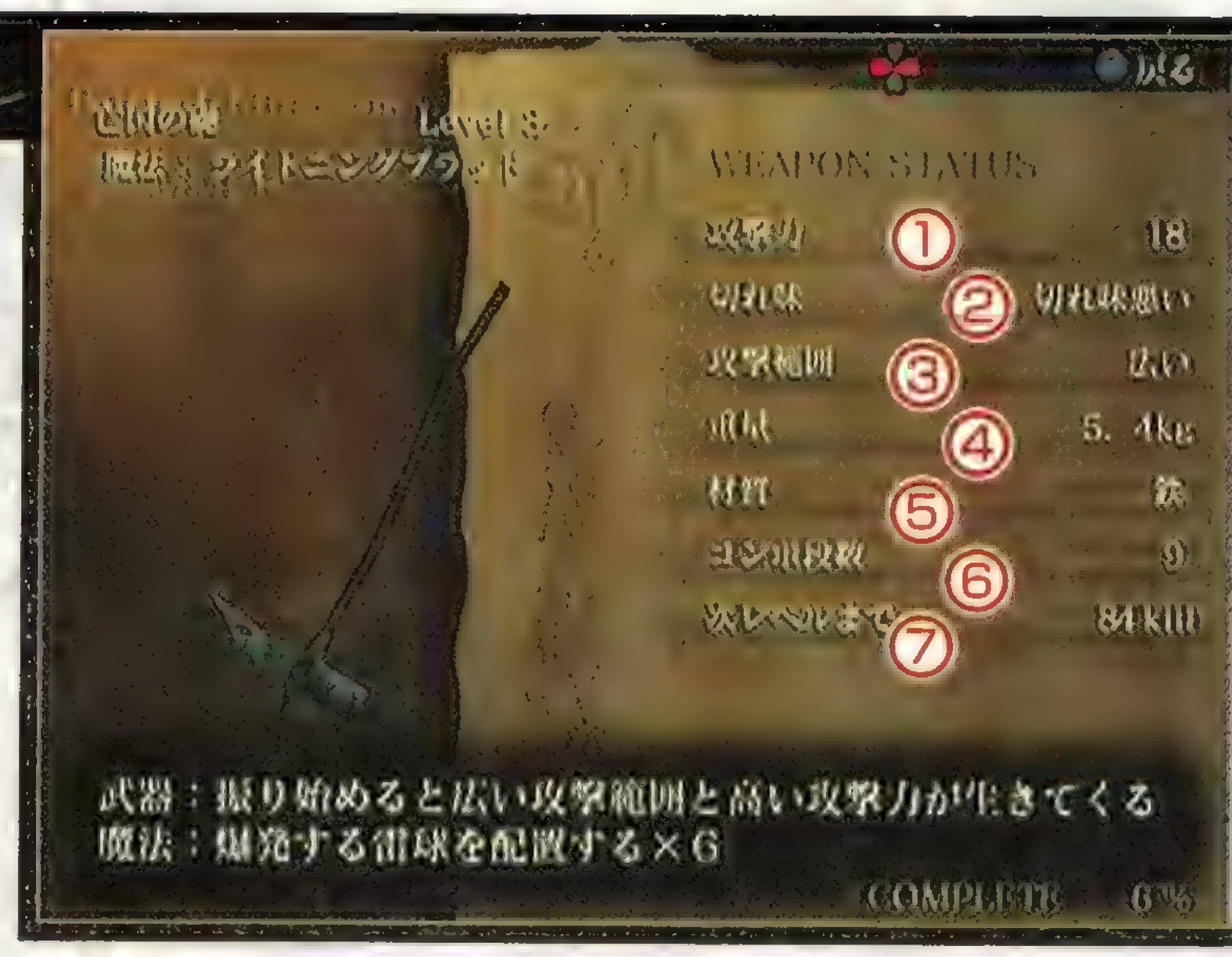
①武器をセット

方向キーの上下左右で武器を選び、○ボタンでセット完了。

②説明

武器のステータスや由来などを確認することができる。

武器ステータス画面



武器セット画面から「説明」を選ぶと、この画面になる。武器にはそれぞれ、攻撃力やコンボ段数など、細かいデータが設定されている。また同じ武器でもレベルが上がることで、グラフィックが微妙に変化していく。

①攻撃力

武器の攻撃力。攻撃力が低い武器でもコンボ段数やモーションスピードでカバーできる。

②切れ味

武器の切れ味。直接ダメージには関係ないが、敵を斬ったときの手応えが若干異なってくる。

③攻撃範囲

リーチの長さ。槍などの体感的な攻撃範囲が狭い武器も、リーチがあれば「広い」と表示される。

④重量

武器の重さ。重い武器ほど、モーションスピードが遅くなり、攻撃発生までに時間がかかる。

⑤材質

武器の原材料。「鋼鉄」や「鋳鉄」が多いが、「ダークマター」など魔術的な材質もある。

⑥コンボ段数

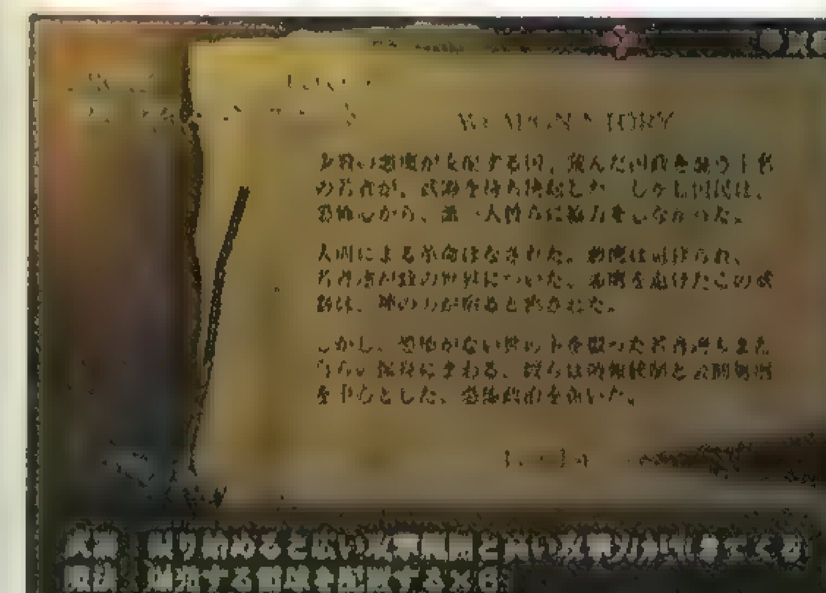
武器には固有のコンボ段数があり、その回数だけ連続攻撃を繰り出せる。1回武器を振ると複数の敵に当たることもあるので、チェイン数はコンボ段数よりも多くなることが多い。

⑦次レベルまで

レベルアップに必要な殺戮数。武器のレベルアップは、その武器を使用して何体の敵を倒したかによる。ミッション中に規定の数に達すると終了後にレベルアップし、最大でレベル4まで上がる。

武器の由来について

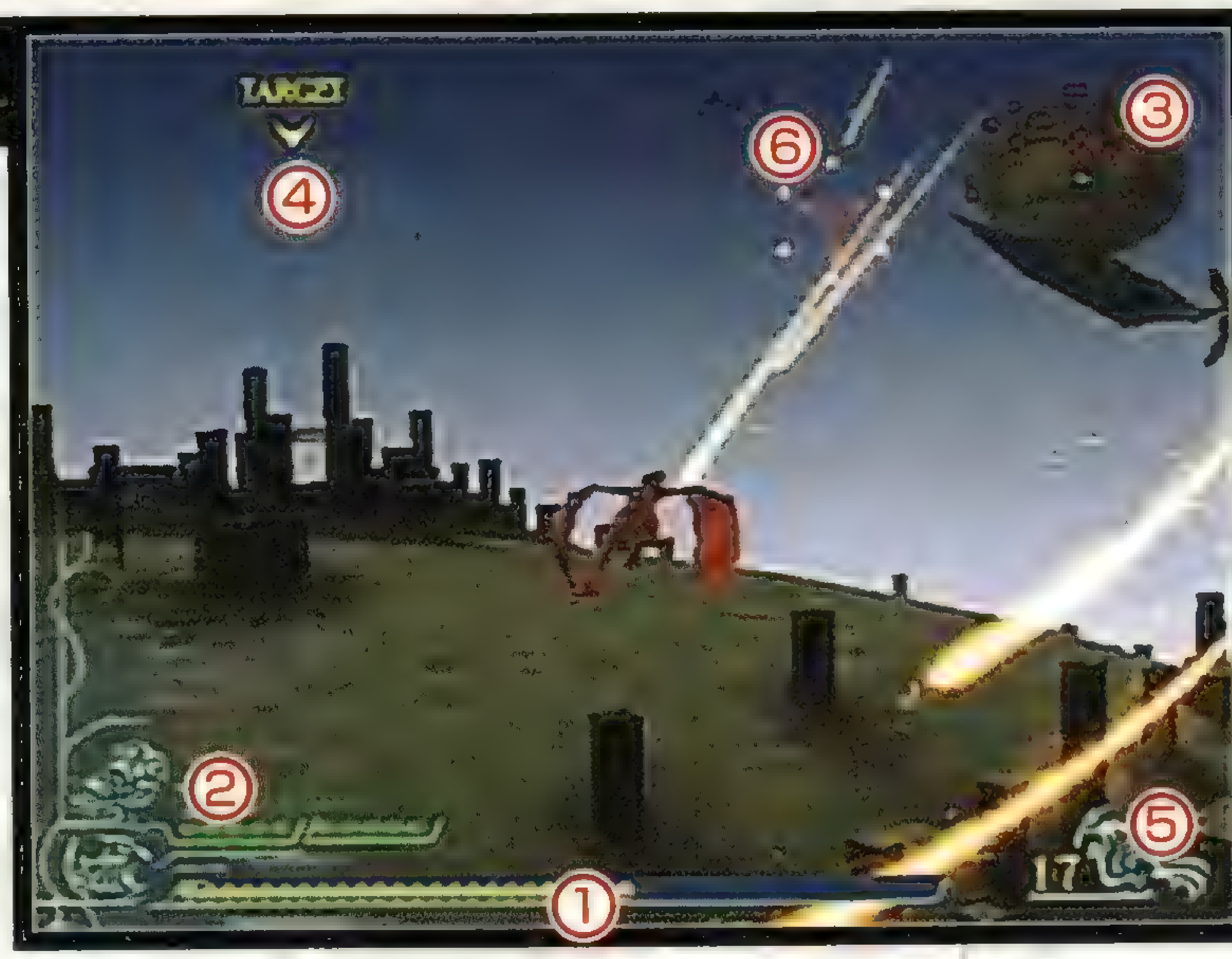
上記画面で左スティックを左に入れると武器にまつわるエピソードが読める。このエピソードは、レベルアップするごとに追加される。



⬆レベルを上げる根気のない人はP120へ。全エピソードを掲載！

上空戦

ドラゴンとともに大空を駆ける、上空戦画面の見方を解説。地上戦の画面と基本的には同じだが、マルチロックオン用の照準など、上空戦だけの要素もあるので、画面をよく見て重要な情報を確認しながらプレイしよう。



①HPゲージ

地上戦と同じく、カイムのHPを表示。上空戦のHPもカイムのものがそのまま用いられる。

②魔法ゲージ

ドラゴンのMP。敵を倒すとたまる。たまったMPを使うと、威力の高い大魔法が使用可能。

③レーダー

地上戦と同じくカイムは青、敵は赤で表示される。

④ターゲット

目的地の方向を表す。到達するとミッションクリアとなる。

⑤殺戮数

そのミッションで倒した敵の数。

⑥照準

上空戦では、この照準を使ってマルチロックオン攻撃をすることができる。照準の色が青い場合は射程外で、敵に近づき色が赤くなるとロックオン可能となる。□ボタンを押しっぱなしにして敵に照準を合わせると、次々と敵をロックオンすることができ、□ボタンを離すといっせいに攻撃をする。ロックオンの最大数はドラゴンの形態変化によって増加していく。





←↑照準の周りに表示されるマークが、ロックオン可能な敵の数を表している。

ミッションリザルト画面（上空戦）

上空戦終了後も地上戦と同様、リザルト画面が表示される。戦闘で得た経験値によるドラゴンの攻撃力アップを確認しよう。ちなみに、ドラゴンにはレベルという概念はない。





①クリアタイム

クリアにかかった時間。クリアタイムは上空戦でもストーリー分岐の条件になる場合がある。

②魔法使用回数

大魔法を使用した回数。

③残り体力

ミッションクリア時の残りHPを%で表示。上空戦はHP回復の手段がないので、実際に受けたダメージを表示していることになる。

④殺戮数

ミッション中に倒した敵の数。上空戦ではほとんどの場合、敵の全滅がクリア条件となる。

⑤獲得経験値

戦闘で得た経験値。規定値に達するとドラゴンの攻撃力が上昇。

⑥攻撃力

現在のドラゴンの攻撃力。この数値と形態で、最終的なドラゴンの強さが決まる。

戦闘システム

磨き抜かれた技は、帝国軍との熾烈な戦いを勝ち抜くために必要不可欠。すべてのテクニックをマスターし、勝利をつかめ！

チェインシステム Chain System

100ヒットを狙え！

カイムの攻撃が一定時間（武器によって異なる）内に連続でヒットすると、「チェイン」が発生する。チェインにはさまざまな利点があるので、できるだけ意識して敵と戦おう。

チェインシステムの特徴

- ヒット数に応じてスフィアが出現
- 経験値にボーナスがつく



⬆画面の左下の数字がチェイン数。これが消える前に、新たな敵に斬りかかるのだ。

フィニッシュブロー Finish Blow

必殺の範囲攻撃で敵をなぎ倒せ

□ボタン連打で攻撃をしていると、ときどき武器が赤く光る。このとき、タイミングよく△ボタンを押すとフィニッシュブローが発動。通常よりも強力な攻撃が繰り出せる。

フィニッシュブローの特徴

- 命中した敵は必ずダウンする（ボスは除く）
- 発動タイミングや効果範囲、攻撃力は武器によって異なる
- モーション中に敵の攻撃を受けると発動停止

フィニッシュブローの分類

円形発動タイプ

カイムを中心に円形に衝撃波が広がる。背後はもちろん、周囲全体をカバーするので使いやすい。

▶主な武器
- カイムの剣
- 守りの槍
- 領主の狩猟刀
- 死神の大鎌

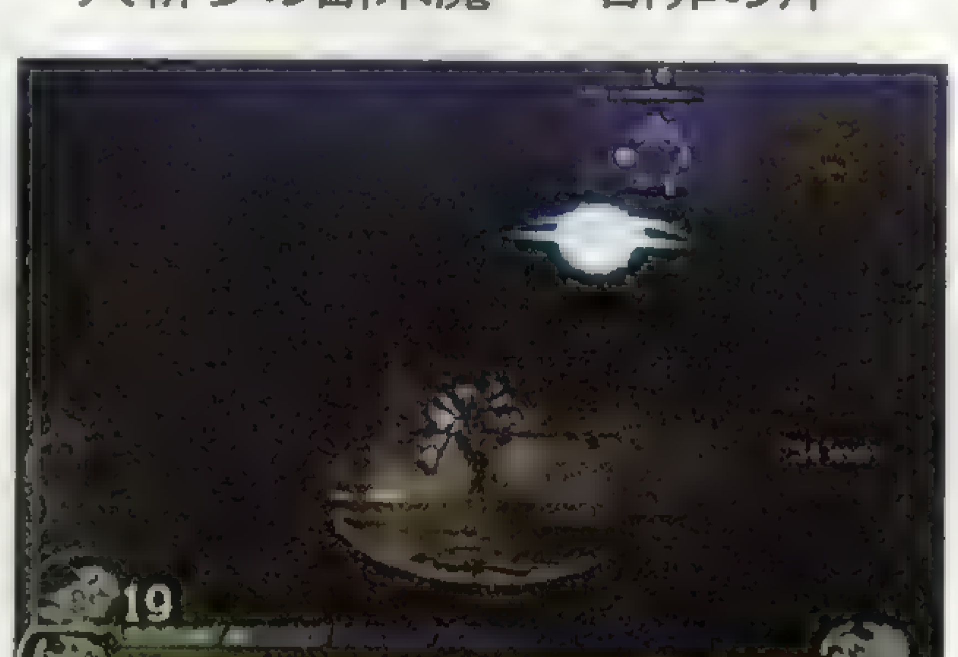


⬆モーションが速い武器が多いので、気軽に出せる。汎用性はもっとも高い。

直進攻撃タイプ

左スティックを倒した方向に衝撃波を飛ばす。リーチが長いので、遠距離攻撃に適している。

▶主な武器
- 月光と闇
- 血族の紋章
- 人斬りの断末魔
- 断罪の斧



⬆近距離の敵と戦いながら、遠距離の敵にフィニッシュブローをぶつけよう。

遠距離火球攻撃タイプ

直進攻撃タイプのパワーアップ版。よりリーチが長くなり、遠距離の敵を的確にしとめやすい。

▶主な武器
- 鉄塊
- 草原の竜騎槍
- デボルポポル
- 拷問部屋の肉塊



⬆レベル4にもなると、画面端ギリギリまで届くほどのリーチがある

スフィア Sphere

魔法の宝玉から力をもらおう

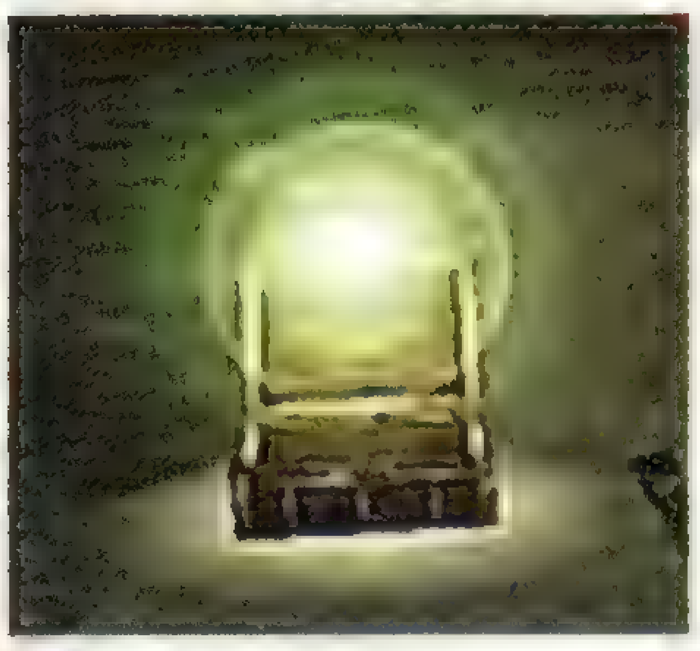
一定数チェインをつないでいくと、ときおり輝く丸い球が現れる。これがスフィアだ。スフィアはさまざまな効力を持っているが、いずれも戦闘を優位に進めるには欠かせないものばかり。欲しいスフィアを狙って出せるようになろう。



⬅HPが少なくなったときの回復スフィアはありがたい。出現させるのも比較的ラクだ。

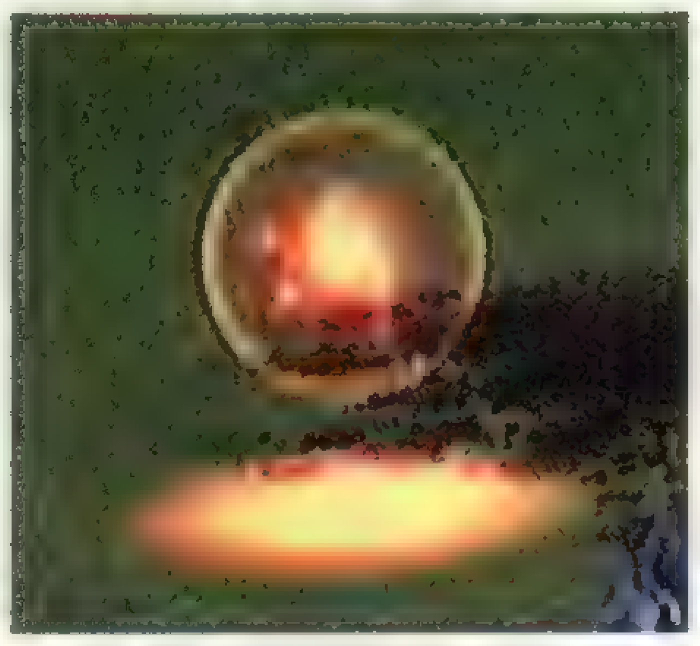
スフィアの分類

回復スフィア



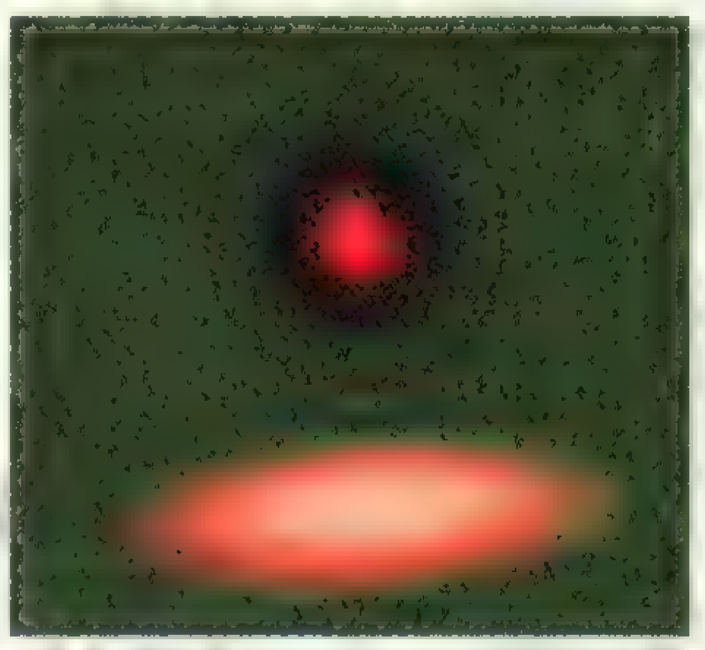
▶効果
カイムのHPが回復する。一番出しやすく、需要のあるスフィアだ。レベルによって回復量は異なる。

爆発スフィア



▶効果
カイムを中心に爆発が起こり、敵にダメージを与える。攻撃力はカイムが装備している武器に比例する。

攻撃力アップスフィア



▶効果
一定時間、カイムの攻撃力が上昇する。出現させるのは難しいが、強敵と戦う前には出しておきたい。

経験値スフィア



▶効果
所持している武器すべてに一定の経験値が入る。出現条件は厳しく、ある特定の敵を倒さねば出現しない。

出現チェイン数

チェイン数	出現スフィア	チェイン数	出現スフィア
17	回復スフィア LV1（HPが100%の場合は、爆発スフィアになる）	78	爆発スフィア（HPが20%以下の場合は、回復スフィアLV3になる）
36	回復スフィア LV2（HPが100%の場合は、爆発スフィアになる）	100	攻撃力アップスフィア
56	回復スフィア LV2（HPが100%の場合は、爆発スフィアになる）	150	回復スフィア LV3（HPが100%の場合は、爆発スフィアになる）

※チェイン数はイージーとノーマルで若干変化。上記はノーマルモードの時　※回復スフィアはレベルが高いほどHP回復量が多い

宝箱 Treasure

逃さずゲットせよ！

宝箱には最初からフィールド上に設置されているものと、敵を全滅させるなどの条件を満たすと現れるものの2種類がある。中に入っているのはカイムが装備できる武器、ミッションクリアに必要なカギ、スフィアの3種類だ。



➡宝箱はカイムが触れるとふたが開く。すばやく近寄って中身を回収しよう。



⬅条件を満たして宝箱が出現すると、メッセージが表示される。すぐにかけつけよう。

魔法 Magic

秘められた魔力を解き放て！

カイムが装備する武器には、それぞれ固有の魔法が封じ込められている。敵を攻撃して魔法使用に必要なMPをため、△ボタンで発動！攻撃系や補助系など、個性あふれる魔法を状況にあわせて使いこなそう。



←エフェクトも魔法によって異なる。派手な演出の魔法は使うだけでも爽快だ！

主な魔法の分類

直接攻撃タイプ

火の玉や電撃などで敵を攻撃。直線的に飛ぶもの、ホーミングするものなどさまざまな種類がある。

▶主な武器

・カイムの剣　・南海の魔人
・草原の竜騎槍　・賢者の意志



↑敵をダウンさせられるものとそうでないものがあるので、使い分けよう。

常駐タイプ

カイムの周りを攻撃力を持った火の玉や光の矢が一定時間回る。武器攻撃と組み合わせて使おう。

▶主な武器

・皇帝の槍　・古の覇王
・死の舞踏　・赤の旋風



↑敵陣に斬り込むときに使おう。リーチの長い武器との併用を狙っていきたい。

補助タイプ

HP回復、攻撃力アップなど直接相手にダメージを与えないタイプ。無敵や透明化の効果があるものも。

▶主な武器

・痩躯の魔術師　・貴正
・白蝋の剣　・火鱗の戦斧



↑強力な効果を持つものが多い。発動後に武器交換をしてもいいだろう。

大魔法&ファイアーブレス Dragon Bresth

竜の力で破壊を呼べ！

上空戦モードでは、MPを消費して大魔法攻撃が可能となる。無数のホーミング弾を射ち出し、敵の大群を一気に焼き尽くすことができるのだ。低空戦のファイアーブレスも強大な破壊力を誇るが、一部の敵には魔法で反射される。

→多数の敵を一気に撃墜したいときに有効。逆にボス戦時にはあまり向いていない。





←第3形態になると、レーダーに映っている敵はほとんど一掃できる。非常に強力だ。

Check マジックポイントをためるには？

MPは敵を倒すことでたまっていく。すべての敵はそれぞれ個別に魔法ポイントを持っており、ダメージを与えたり倒すことで、そのポイントの数値分がMPに加算される仕組みだ。つまり、敵と戦えば戦うほど、魔法を使う機会も増えるということになる。

契約者召喚

カイムと運命をともにし、戦場を駆ける3人の契約者。カイムだけでは厳しい戦況も、彼らの力を借りれば打破できるはずだ。

強烈な魔法の力を見よ

ストーリー上で出会い、ともに旅することになった契約者は、地上戦でカイムの代わりに戦わせることができる。呼び出せる回数は限られており、召喚時間は契約者のHPが0になるまでとなっている。契約者は武器での攻撃のほかに、それぞれ強力な魔法攻撃を備えている。この魔法攻撃は、MPを消費することなく無限に使うことができる。

契約者の特徴

- 呼び出せるのは1ミッション中、最高3回まで
- HPは一定で時間の経過、もしくは敵からダメージを受けると減少
- HPがなくなるまでは無限に魔法が使える
- チェインは発生しない。アイテムの入手も不可

Check 契約者はココで呼べ！

契約者が戦闘している間、カイムはダメージを受けない。HPが減った場合は彼らに助けてもらおう。もちろんボス戦でその攻撃力を発揮してもらってもいい。



⬅効率よく敵の数を減らすなら魔法中心で戦ったほうがいい。



軽やかな妖精の舞いが敵を滅ぼす

レオナール Leonard

武器

戒めの塔　［攻撃力］12

魔法名

妖精の羽

［威力］小10/大70

仲間にする方法

第二章第8節を20分以内にクリアすると分岐が発生。第二章第十四節でイベントが発生し、仲間になる。

魔法と武器のバランスがよく、使い勝手がいい。小魔法は出が早く、近距離の敵をすばやく追尾する。大魔法はかなりリーチが長く、多くの敵を一度にホーミングしてダメージを与えられる。



⬆小魔法はフェアリーが前方に飛び、周囲の敵1体を攻撃する。



⬆複数のフェアリーが乱舞する大魔法。周囲の敵すべてに攻撃をしかける。

火と水、相克の精霊が秘めし力は強大

アリオーシュ Arioch



武器のリーチは短めだが、攻撃範囲は広い。小魔法は前方に放った2体の精霊が、敵を追尾しながら攻撃する。大魔法は火の精霊の大爆発と水の精霊の滝が炸裂し、広い範囲に大ダメージを与える。

武器
哀しみの棘 [攻撃力] 12

魔法名
精霊の血
[威力] 小10/大70

仲間にする方法
第三章第8節を20分以内にクリアすると分岐が発生。第三章第十五節で仲間になる。



↑小魔法は障害物に当たると消えてしまう。追尾性能はやや低めだ。



↑大魔法の演出は非常に派手。ダメージもそれに見劣りしないので頼りになる。

最大最強のモンスターが大地を揺るがす

セエレ Seere



武器
勇者のナイフ [攻撃力] 12

魔法名
ゴーレムの手
[威力] 小10/大150

仲間にする方法
ストーリーをクリアし、第四章第9節を20分以内にクリアすると分岐が発生。第四章第十二節で仲間になる。

武器のリーチは非常に短いが、モーションスピードは速い。小魔法は攻撃範囲はかなり広く、ゴーレムが両手で地面を叩きつける。大魔法はゴーレムが両手の拳を何度も打ち下ろす。当てにくいが命中さえすれば、敵のHPを一気に奪える。



↑目の前にいる敵にはとりあえず小魔法で。ゴーレムの両腕はなかなかの迫力だ。



↑天から降ってくるゴーレムの拳。狙った敵に当てるのは難しいが威力は絶大。

レベルアップ ～カイム～

戦いのなかでより強くなれ！　ここでは経験値とレベルアップについて解説する。効率よく経験値を稼ぎレベルを上げよう！

チェインコンボで経験値を稼げ

カイムのレベルアップには、敵を倒して得られる経験値が必要。経験値が規定値に達すると、ミッション終了後にレベルアップしてHPが上昇する。

また、チェインをつなげることでボーナス経験値が手に入る。詳しくは下の計算式を参照してほしい。チェインをつなげればつなげるほど、より早くカイムは成長するのだ。

➡レベル1のカイムのHPは非常に少ない。この状態で複数の敵に囲まれると一気にピンチに陥ってしまう。





⬅レベル99にもなると、HPの最大値はレベル1のなんと4倍！　少々のダメージではびくともしない、鉄壁の体力だ。

チェインによる経験値計算式

敵の経験値＋敵の経験値×チェイン数×0.01

例

経験値が10の敵を20チェイン目で倒したとき

10＋10×20×0.01＝12

適正の武器でチェインをつなげ

計算式を見てもらうとわかるように、大量の経験値を得るには多くの敵（＝多くの経験値）を、なるべくチェインをつなげて倒す必要がある。攻撃力が高すぎる武器を使うとチェインがつなげにくい。攻撃力が弱い武器を使うと敵を倒しきれない……。バランスを重視した武器を選択することが重要だ。



⬅ソード系の武器はどれも使いやすいが、攻撃力が低いのがネック。フィニッシュブローをうまく活用しよう。



➡意外につなぎやすいのがスピア系。攻撃範囲に癖はあるが、うまく使いこなせばかなりのチェイン数が見込める。

目指せレベル99！



カイムのレベルは最高で99まで上げられるが、必要な経験値はなんと2000000！　普通に戦っていたのでは時間がかかって仕方がない。チェインは、100までつなげれば通常の2倍の経験値が得られる計算になるので、腕を磨いて最強を目指そう。

カイム経験値テーブル

レベル	経験値	HP	レベル	経験値	HP	レベル	経験値	HP
1	0	100	34	253400	256	67	933300	356
2	2000	106	35	267800	260	68	960500	358
3	3500	111	36	282500	264	69	988200	360
4	5700	116	37	297600	267	70	1016200	362
5	8200	122	38	313100	271	71	1044700	364
6	11200	127	39	329000	275	72	1073500	366
7	14600	132	40	345300	278	73	1102700	368
8	18300	138	41	362000	282	74	1132300	370
9	22500	143	42	379100	285	75	1162400	372
10	27000	148	43	396500	289	76	1192700	374
11	31900	153	44	414400	292	77	1223500	375
12	37300	158	45	432600	296	78	1254700	377
13	43000	163	46	451300	299	79	1286300	379
14	49100	168	47	470300	302	80	1318300	380
15	55600	173	48	489700	305	81	1350600	382
16	62500	178	49	509600	308	82	1383400	383
17	69700	183	50	529800	311	83	1416500	385
18	77400	187	51	550400	314	84	1450000	386
19	85500	192	52	571400	317	85	1484000	387
20	93900	197	53	592700	320	86	1518300	388
21	102800	201	54	614500	323	87	1553000	390
22	112000	206	55	636700	326	88	1588100	391
23	121600	210	56	659200	329	89	1623600	392
24	131700	215	57	682200	332	90	1659500	393
25	142100	219	58	705500	334	91	1695700	394
26	152900	223	59	729300	337	92	1732400	395
27	164100	228	60	753400	340	93	1769500	396
28	175700	232	61	777900	342	94	1806900	397
29	187600	236	62	802800	345	95	1844800	397
30	200000	240	63	828100	347	96	1883000	398
31	212800	244	64	853800	349	97	1921600	399
32	225900	248	65	879900	352	98	1960600	399
33	239500	252	66	906400	354	99	2000000	400

レベルアップ ~ドラゴン~

カイムと同じくドラゴンもまた、戦いのなかで成長していく。
幾多の敵を焼き払い、大空を縦横無尽に駆け抜けろ！

基本攻撃力について

ファイアーボール、大魔法、ロックオン攻撃にはそれぞれ基本攻撃力が設定されている。これに下記の形態と経験値の補正をかけると、最終的な攻撃力が算出される。

ドラゴンの基本攻撃力

ファイアーボール	30
ロックオン攻撃	10
大魔法	10



⬆命中さえすれば、ファイアボールがもっとも強力。テクニックを磨こう。

形態進化で攻撃力アップ

ストーリーが進行するにしたがって、ドラゴンの形態は3段階に進化を遂げる。この形態変化こそが、ドラゴンの攻撃力アップに関わる重要な要素だ。また、進化するにつれ、最大ロックオン数やファイアーブレスの攻撃範囲、低空モードでのファイアーボールの爆風の範囲も向上する。

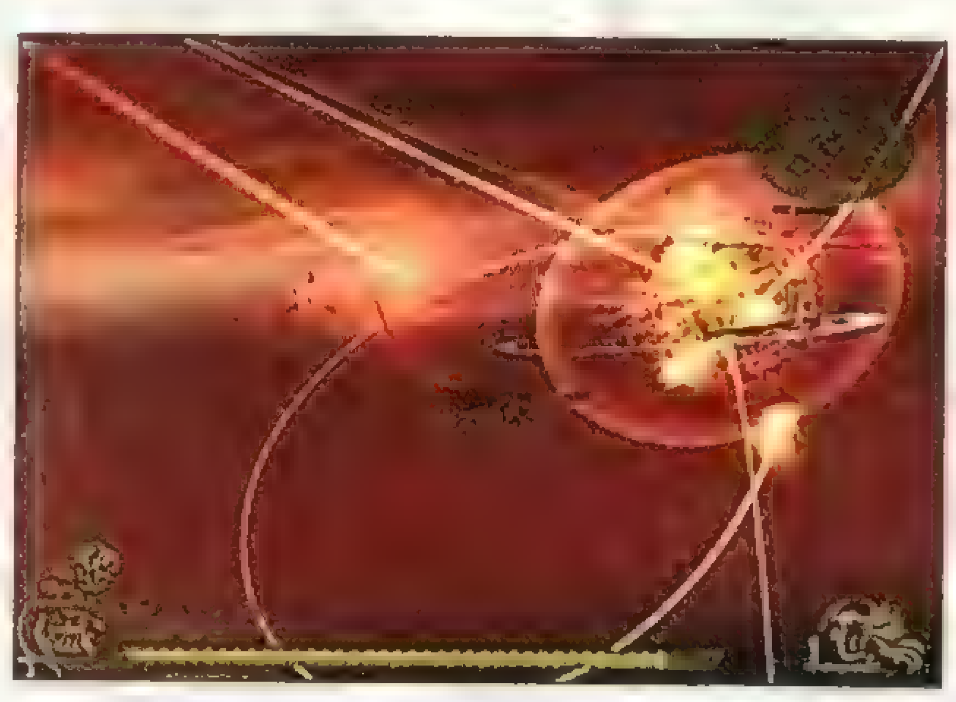


形態別攻撃力

第一形態：**1**、第二形態：**26**、第三形態：**52**
カオス形態：**?**

経験値を稼いで戦力アップ

形態変化によるパワーアップほどではないが、経験値を稼ぐことによって攻撃力もアップしていく。経験値による攻撃力アップはすべての形態に適用されるぞ。



⬆経験値が同じでも形態が進化するだけで、ドラゴンはかなりパワーアップ。



⬆経験値を稼ぐには、当然だがとにかく敵をたくさん倒すことが必要となる。

ドラゴンの攻撃力計算式

（経験値による強さ－1）×2＋形態別攻撃力

例

第二形態で経験値500の場合

（3－1）×2＋26＝30

最強のドラゴンを駆れ！



経験値によるパワーアップは、形態進化の派手さの陰に隠れてつい見落としがち。だが、ドラゴンの形態は任意に選べないため、地道にパワーアップすることが勝利の秘訣だ。

経験値の強さテーブル

経験値	強さ	経験値	強さ	経験値	強さ	経験値	強さ
0	1	152900	26	550400	51	1192700	76
2000	2	164100	27	571400	52	1223500	77
3500	3	175700	28	592700	53	1254700	78
5700	4	187600	29	614500	54	1286300	79
8200	5	200000	30	636700	55	1318300	80
11200	6	212800	31	659200	56	1350600	81
14600	7	225900	32	682200	57	1383400	82
18300	8	239500	33	705500	58	1416500	83
22500	9	253400	34	729300	59	1450000	84
27000	10	267800	35	753400	60	1484000	85
31900	11	282500	36	777900	61	1518300	86
37300	12	297600	37	802800	62	1553000	87
43000	13	313100	38	828100	63	1588100	88
49100	14	329000	39	853800	64	1623600	89
55600	15	345300	40	879900	65	1659500	90
62500	16	362000	41	906400	66	1695700	91
69700	17	379100	42	933300	67	1732400	92
77400	18	396500	43	960500	68	1769500	93
85500	19	414400	44	988200	69	1806900	94
93900	20	432600	45	1016200	70	1844800	95
102800	21	451300	46	1044700	71	1883000	96
112000	22	470300	47	1073500	72	1921600	97
121600	23	489700	48	1102700	73	1960600	98
131700	24	509600	49	1132300	74	2000000	99
142100	25	529800	50	1162400	75		

フリーミッションで鍛えよう

カイムやドラゴン、武器などは、どれも敵を数多く倒すことでパワーアップする。第一章をクリアした段階でフリーミッションをプレイできるようになるので、ストーリーを進める前にそこでレベルアップを図ってもいいだろう。



⬆カイムの武器は、敵を倒した数でレベルアップ。弱い敵を大量に倒しても強化は図れる。



⬆序盤でドラゴンを強化するには、経験値を稼ぐしかない。今の強さにあった敵を倒そう。

戦闘テクニック 〜地上編〜

勇者カイムと言えども、やみくもに武器を振り回すだけでは勝利は遠い。作戦を練り、常に有利な立場で戦闘を進めよう。

チェインコンボを狙え！

連続攻撃を叩き込み一気にKOだ！

チェインをつなげやすい武器には2つの条件がある。リーチが長いか、モーションスピードが速いかのどちらか。特にロングソードにはこのバランスがとれた武器が多い。

チェインに向いた武器

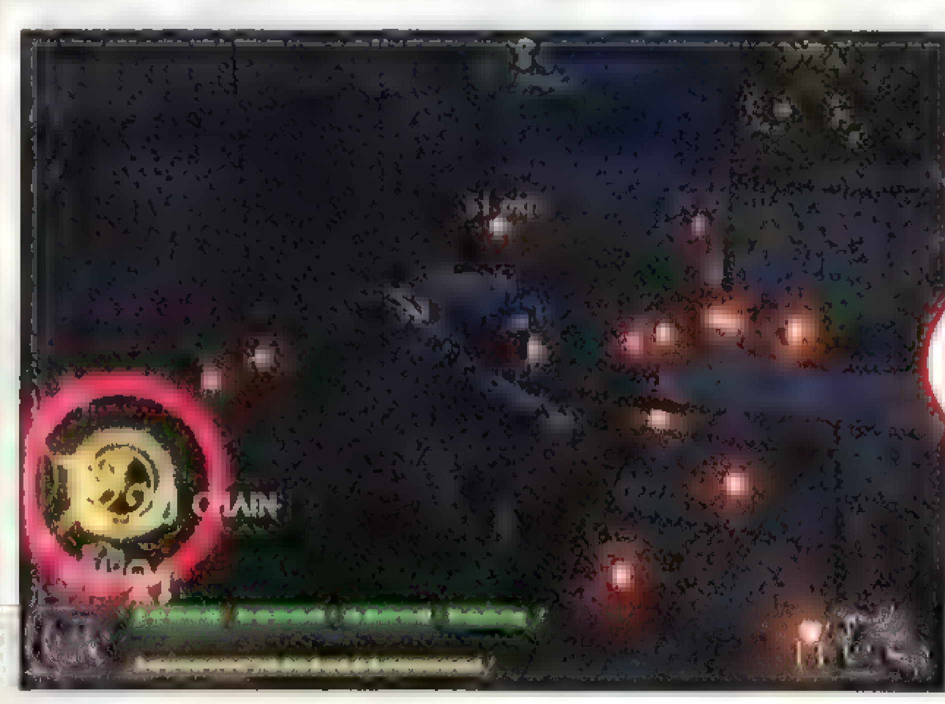
- **リーチが長い**
  スピア、ロングソード
- **モーションスピードが速い**
  ソード、ロッド

100ヒットチェインはこうしてつなげ！

敵は倒れたあとも少しの間、消えずに画面に残っている。チェインが切れる前ならこの状態の敵に攻撃を当ててもチェインはつながる。次に攻撃する敵が遠いときなどは、倒した敵を攻撃して少しずつ運ぼう。この方法を使えばチェインをつなげたまま、すぐ次の敵と戦えるぞ。

チェインをつなげるコツ

- リーチが長い武器を使う
- モーションが速い武器を使う
- チェイン間隔が長い武器を使う
- 攻撃力があまり高くない武器を使う



↑敵を倒したらすぐに移動はせず、ダウンした敵を攻撃して運んでおこう。



↑敵を運ぶときはコンボを出し切るのではなく、3〜4段目で止めるとやりやすい。



↑次の敵がいる場所までうまく運ぶことができれば、チェインをつなげられる。

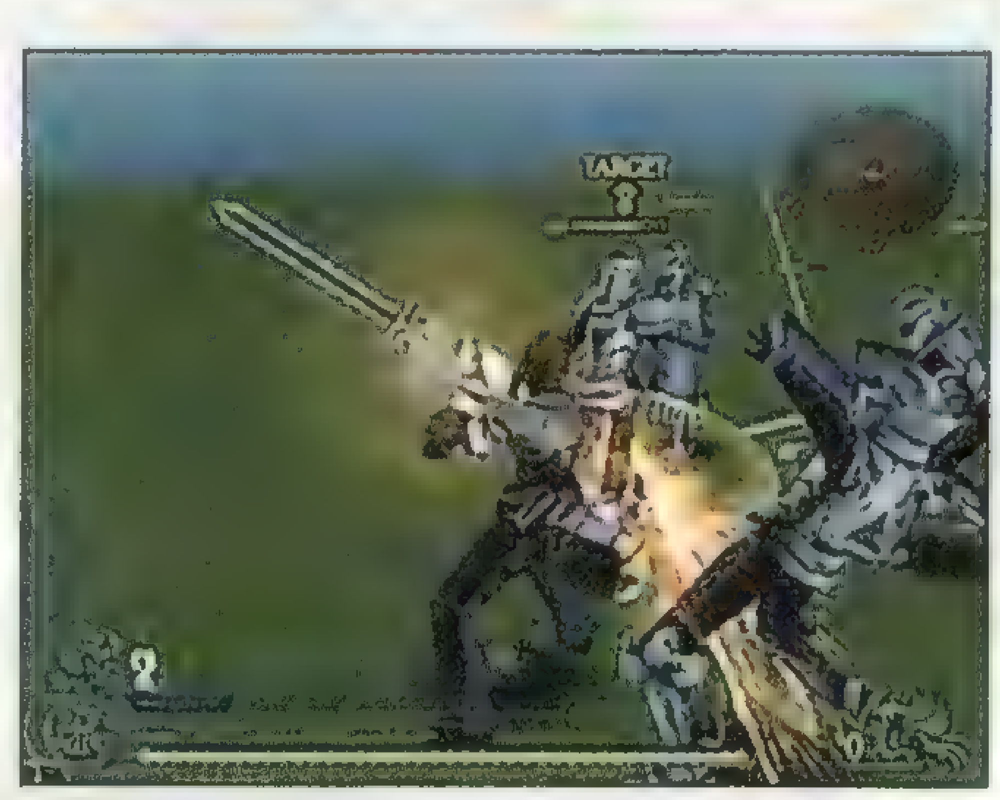
敵リーダーを倒せ！

指揮系統を分断せよ！

敵部隊には、それぞれ小隊長マークをつけたリーダーがいる。彼らは一般兵よりも耐久力がやや高く、その部隊に指示を出し統率をとっているのだ。戦闘に入ったらまずリーダーを叩こう。残りの敵は統一行動をとれなくなるぞ。

➡リーダーを倒すと、敵の行動がおかしくなる。意味もなく遠くへ走り去ったりする。





⬅一般兵より多少強いとは言え、それほどの強敵というわけではない。すぐに倒そう！

魔法を有効に使おう

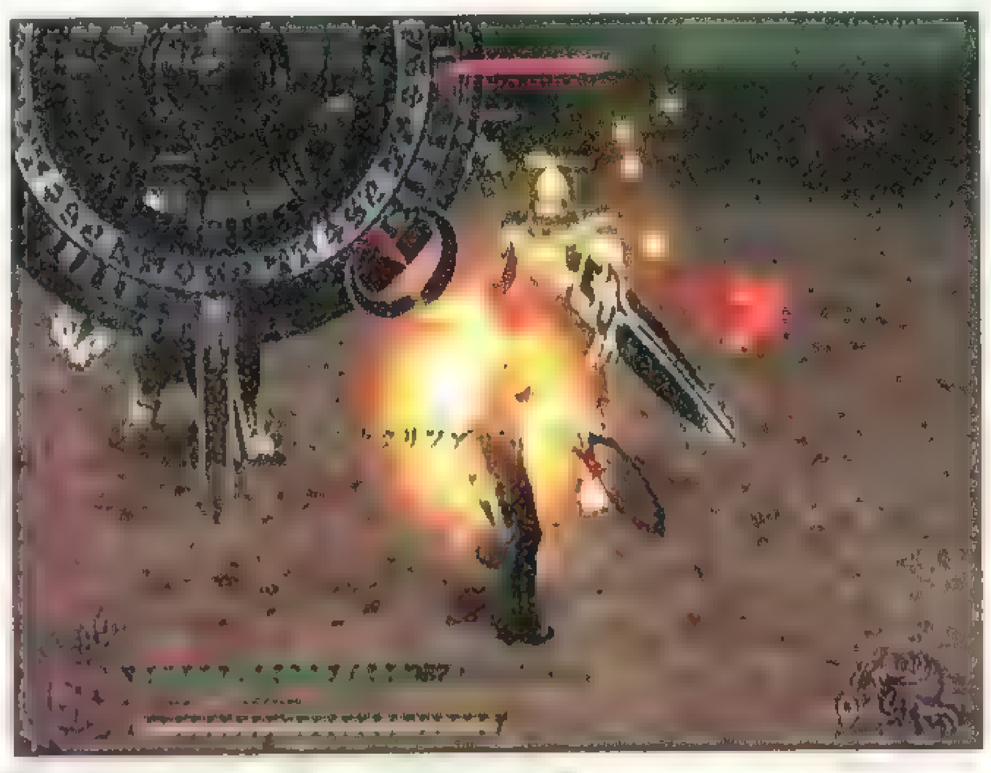
魔法を使って武器チェンジ

魔法を使ってから武器を変更しても魔法の効果は持続する。この性質を利用すれば、別の武器の魔法を使った状態で、敵と戦うことができる。

例えば「輪廻転生」の魔法で無敵状態になってから武器を「鉄塊」に変更する。こうすれば無敵のまま武器を振れるので、攻撃の発生が遅い「鉄塊」でも敵の反撃を受けずに戦えるのだ。このように魔法だけが強力な武器でも武器チェンジをうまく活用すれば、戦闘で十分に役立つ。他にもさまざまな効果の魔法があるので、この方法で自分だけの戦術を探してみてほしい。

➡魔法と武器チェンジをうまく使いこなせば、どんな強敵でも苦労せずに倒せるだろう。





⬅武器ホイールには攻撃が強い武器と使いやすい魔法が撃てる武器をセットしておこう。

消費MPを計算して戦え！

魔法使用後の武器チェンジは有効なテクニックの１つだが、武器を変更すると必ずMPが0になる点に注意。タイミングを間違えるとMPがすべてなくなって、逆に危険な状況になることもあるので、武器を変更する際は状況をよくみて行うこと。



⬆魔法の効果が切れる前に元の武器に戻して再びMPをためるのも手だ。

ダッシュ攻撃を使え！

鋭い突きで先制攻撃だ

ダッシュ攻撃は通常よりも攻撃力が高くなるうえ、攻撃範囲も広い。先制攻撃として優秀なので、敵が見えたら一度間合いをとり、ダッシュ態にしてから敵に突っ込もう。



⬆敵集団の中心を狙って突撃。場合によっては一気に全滅させることもできる。



⬆ダッシュジャンプ攻撃も攻撃力が高く使い勝手はいい。積極的に使っていこう。

飛び道具は先に叩け！

ドラゴンの天敵を潰せ

低空飛行するドラゴンに乗っているとき、弓兵の遠距離攻撃ほどいやなものはない。弓兵を見かけたらやや離れた場所でドラゴンから降り、カイムの武器攻撃で先に倒そう。



⬆弓兵は地上戦でも障害になる。ダッシュで接近し、ダッシュ攻撃で倒せ！



⬆遠距離を攻撃できる魔法があるなら迷わず使おう。危険分子は排除だ。

戦闘テクニック ～上空編～

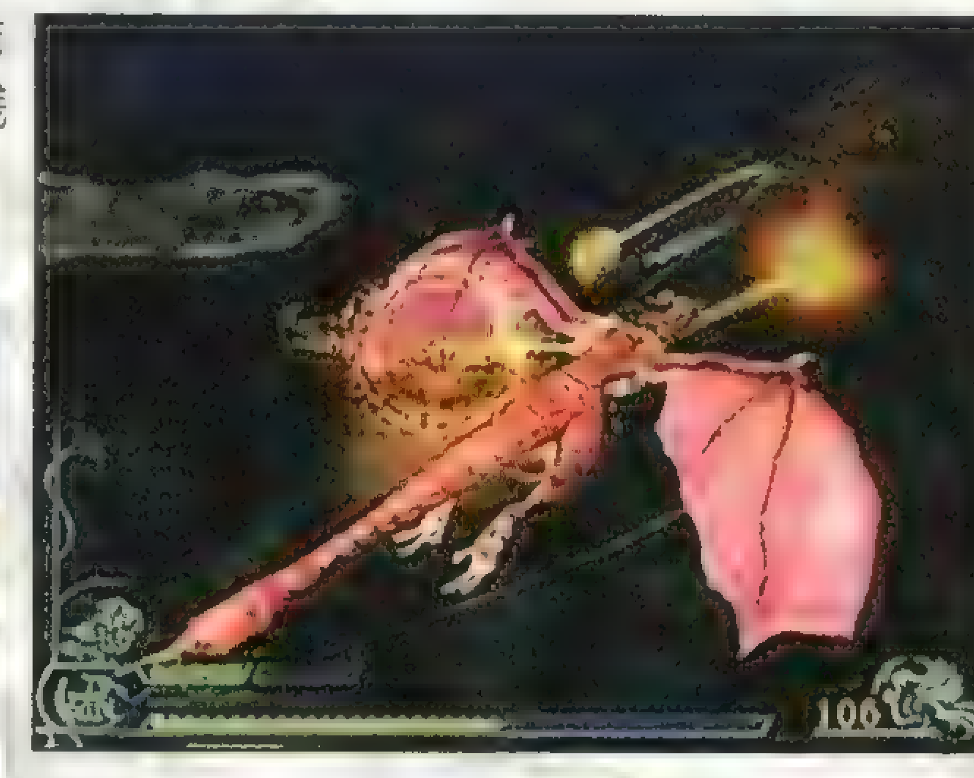
巨大なドラゴンと共に大空を翔る。そこにも厳しい戦場が待っている！ ここでは上空での戦闘テクニックを紹介する。

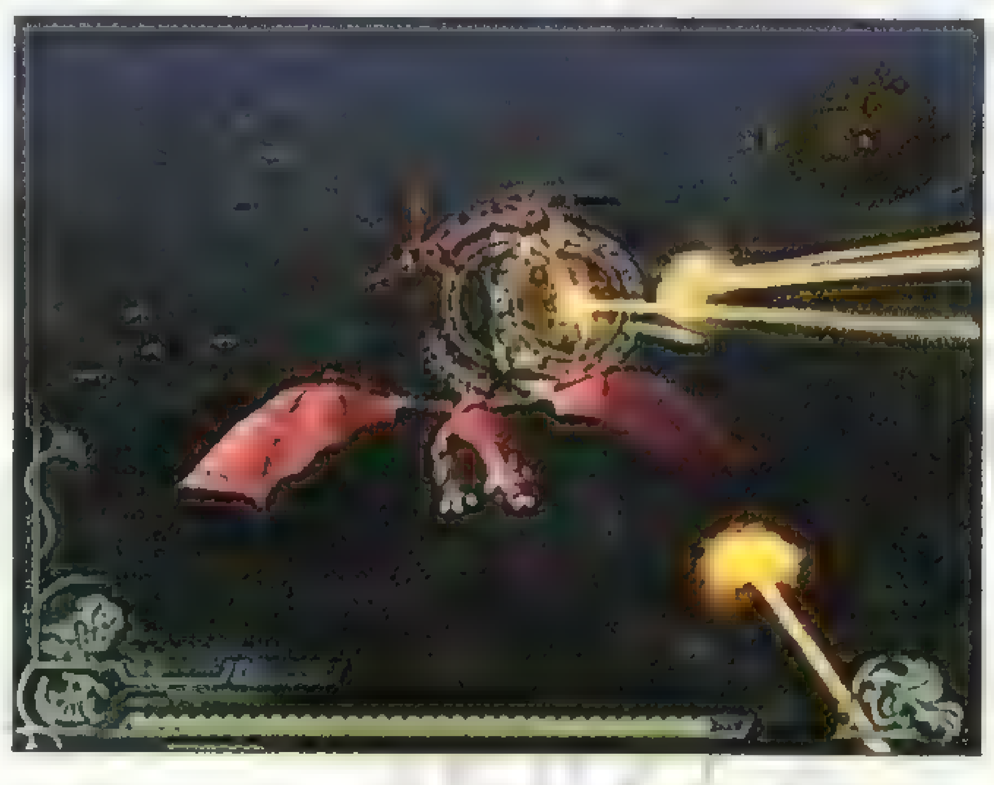
ロックオンを有効に使おう

使いすぎに注意せよ！

ロックオン数の限界までロックして攻撃すると、弾がヒットするまでロックオン不能の時間ができてしまう。これを回避するために、多数の敵と戦うときは常にロックオン数を残した状態で戦おう。万が一に備えることが大事だ。

➡最大ロックオン数の限界まではロックせず、2～3程度残った状態で攻撃しよう。





⬅限界までロックオンしてから攻撃すると、どうしてもタイムラグができてしまう。

ボス戦ではファイアーボールを活用

至近距離で大ダメージ

ファイアーボールはそもそもロックオン攻撃よりも攻撃力が高い。さらに、敵との距離が近ければ近いほど攻撃力がアップするのだ。ボス戦ではロックオン攻撃よりも距離をちめてのファイアーボールを狙うほうが断然有利だぞ。

➡クリア時間でストーリー分岐する場合は、ファイアーボールの破壊力が頼りだ。





⬅ロックオン攻撃はラクに見えるが、威力が低いため、効率が悪くなってしまう。

大魔法で敵を一掃

強力だが万能ではない

演出もハデで攻撃力も高い大魔法だが、ザコを一掃するためだと割り切ったほうがいい。後半に登場するほとんどのボスキャラには無効化されてしまうので、ファイアーボールで一撃必殺を狙おう。



⬆ザコを倒してMPをため、大魔法でまとめて攻撃すれば、効率よく敵を倒せる。



⬆ボス相手に大魔法を使っても、弾かれたり、かわされてしまったりすることが多い。

スライド&加速で身をかわせ

高機動を実現しよう

後半のミッションでは、あらゆる方向から敵の攻撃が飛んでくる。特にホーミングしてくる弾も多くなってくるので、左右のスライドから即座に加速を繰り返し、軸をずらしながらすばやく距離をとって敵の攻撃をかわそう。



⬅スライドだけでは、移動後のスキに攻撃を食らってしまうことがある。加速も使おう。



➡敵のホーミング弾は、なるべく引きつけてからのスライド&加速でかわすように。

180度ターンでヒット&アウェイ

すばやい旋回で攻撃を

敵集団に接近しながらロックオン攻撃、近づきすぎたら反転して距離をとる。上空戦の基本的なセオリーだが、反転に180度ターンを使うことで、よりスピーディに攻撃をしかけることができる。必ずマスターしておこう！



⬅急降下して攻撃し、すばやく反転して上昇。ドラゴンならではの軽やかな動きだ。



➡たとえ自分よりすばやい敵に回りこまれたとしても、反転すればすぐに反撃に移れる。

ターゲット切り替えで効率よく

時にはターゲットを外そう

○ボタンのターゲット切り替えは、敵が単体のときにも使える。○ボタンを押すとロックがはずれ、自由にドラゴンを操作できるようになるのだ。ボス戦など、急いで距離をとりたいときは迷わずロックを外してから加速しよう。



⬅ロックオン対象を切り替え、なるべく多数の敵を攻撃できるようにすると効率がいい。

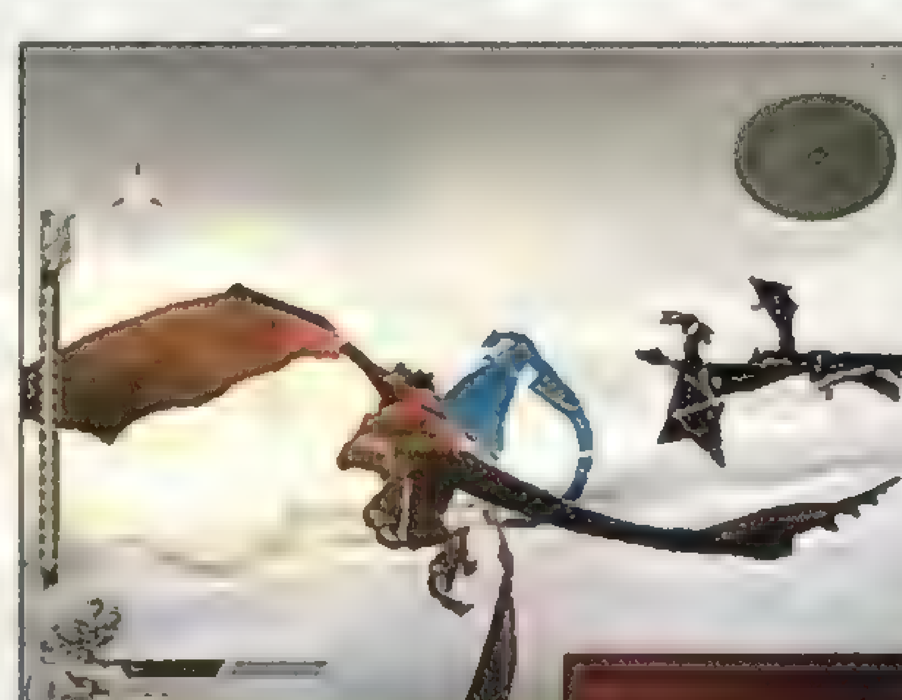


➡通常は敵キャラが画面の中央に来ているが、ロックを外すと自由に移動できる。

R2ボタンで自動追跡

自動操縦におまかせ!?

高速で移動するボス対策で、重要なのがこの自動追跡。ドラゴンの向きをターゲットに自動で向けてくれるので、たとえ敵が視界に入っていなくてもすぐ発見できる。広いステージで次の目標を探すときなどにも使えるぞ。



⬅ブラックドラゴンの高速移動は、手動で捕まえるのは困難。自動追跡に頼ろう。



➡戦闘の結果、敵から遠く離れてしまった場合にも便利。加速も利用し、次の敵を探そう。

戦闘テクニック ～低空編～

ドラゴンとカイムの切り替えが重要なポイントとなる低空戦闘。
無駄なダメージを受けないためにも覚えるべきことはある！

まずは弓兵を倒せ

撃たれる前に撃て

ドラゴンの天敵・弓兵だが、ドラゴンに乗った状態でも十分倒すことができる。彼らは基本的にHPが低いので、ファイアーボールの爆風を当てれば簡単に倒せるのだ。スライドや加速で弓をうまくかわしながら攻撃しよう。



➡カタパルトなどの大型火器は、操作している兵士を倒せば止まる。見逃すな！

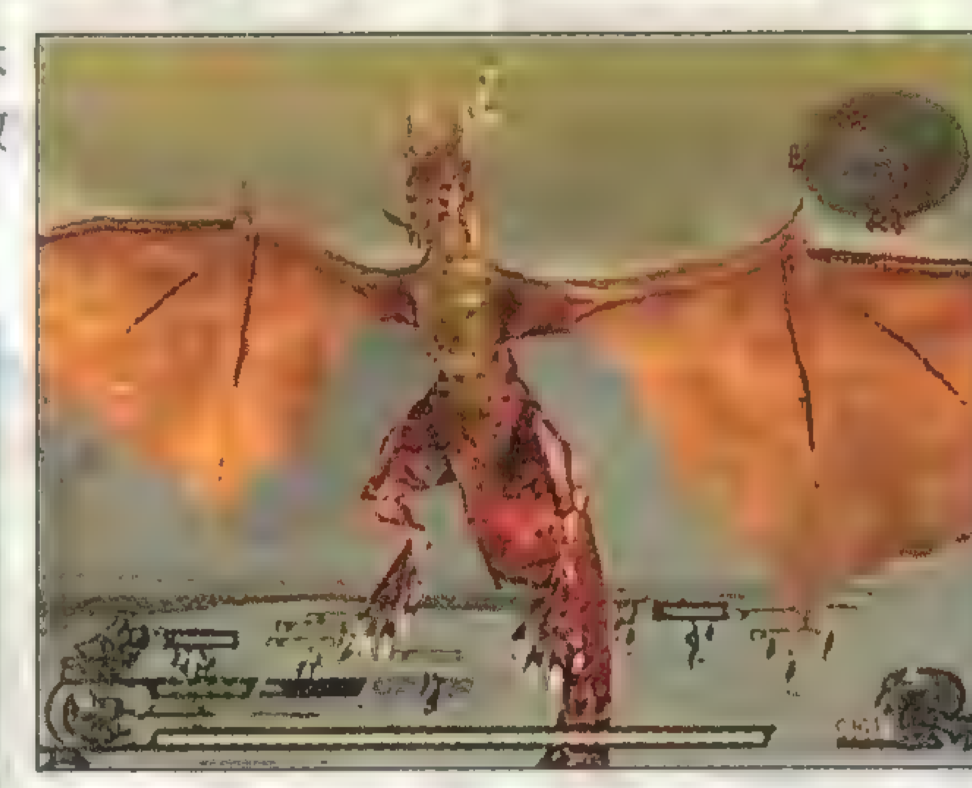


⬅弓兵の他にも、魔法兵にもこの戦法が使える。ブレスも併用して一気に倒そう。

敵部隊の中央を攻撃！

効率よい攻撃を目指せ

ファイアーボールには、火球だけではなく、爆風の部分にも攻撃力がある。もっとも効率よく敵部隊を倒すには、敵の隊列の中心を狙うのがベスト。ドラゴンの攻撃力が上がっていれば、2部隊以上を一気に蹴散らすこともできる。



➡ファイアーブレスの場合はレーダーにもっとも多くの敵が映った瞬間を狙おう。



⬅2部隊いる場合は中央を狙えば、一度に10体以上の敵兵を倒すことも可能だ！

素早い乗り降りで効率アップ

状況を見きわめよう

ドラゴンに乗ったら乗りっぱなし……では効率が悪いことこの上ない。進入できない地形ではもちろん、弓兵が多い地域などではすばやく降りよう。ターゲットが遠方に出現した場合は、ドラゴンですばやく移動すること。



➡時間制限のあるミッションでは、ドラゴンでのすばやい移動は欠かせない。



⬅障害物が多い地形では、降りて敵を倒しながら進んだほうが早い場合もある。

Drag On Dragoon The Master Guide

Weapons

武器

武器データの見方

カイムが使える武器は全65種類。それぞれに個性があり、秘められた力もさまざま。ここでそのすべてを知りつくしておこう。

凡　例

①武器の名称……武器の名前。

②基本ステータス

分類……武器の系統を示す。

攻撃範囲……その武器の有効攻撃範囲。「かなり長い」「長い」「短い」「かなり短い」の4種類がある。

重量……その武器の基本重量。攻撃する速度に影響を与える。レベルが上がると微妙に重量も変化する。

切れ味……その武器の切れ味。「とても良く切れる」「良く切れる」「切れる」「切れ味悪い」「切れない」の5種類があり、切れ味が鋭いほど敵を斬り裂きやすい。重い武器ほど、次の攻撃までの間隔が長くなる。

材質……武器の材質。

チェイン間隔……次のチェインへつなげるまでの制限時間。攻撃が敵にヒットしたあと、この時間内に次の攻撃が敵にヒットすればチェインがカウントされる。

入手条件……その武器を入手する方法。

③レベル別ステータス

LV……武器のレベル。

グラフィック……武器のグラフィック。「カイムの剣」を除き、レベルが上昇すると形状や色などが変化する。

攻撃力……武器の攻撃力。レベルが上がると上昇する。

EXP……そのレベルに上がるために必要な敵の殺傷数。

コンボ……その武器を連続して振るうことができる回数。例えば「カイムの剣」の場合、レベル1のときは連続で3回まで、レベル2では連続で6回、敵を攻撃することができる。

FB……フィニッシュブローの発動タイミングと攻撃力。発動タイミングはコンボの表に対応し、色の付いたマス（コンボ回数）のときにフィニッシュブローを発動できる。

スピード……武器を振るうモーションスピード。数値は1.00が基準で、この数値が大きくなるほど早く振れる。逆に小さくなるほど遅くなる。

④フィニッシュブロー

フィニッシュブローの効果や使用方法についての解説。

⑤魔法名

武器に秘められている魔法の名称。

⑥魔法ステータス

LV……武器のレベル。

威力……魔法の威力。直接的にダメージを与えない魔法は一で表記。

MP……魔法を使ったときの消費MP。武器によって大きく異なる。

効果……魔法の効果。



DRAG-ON DRAGOON

① カイムの剣　Caim's sword

長年連れ添うた頼りになる戦友

ゲーム開始当初から持っている、父親の形見の剣。モーションスピードが速く、バランスのとれた名剣だが、後半のミッションでは攻撃力不足は否めない。この剣で戦術をしっかり習得し、より強力な武器へと持ち替えよう。

② 分類▶ロングソード　範囲▶長い
重量▶2.2kg　切れ味▶良く切れる
材質▶鋼鉄　チェイン間隔▶4.31秒
入手条件▶最初から持っている

③

LV	1			2			3				4		
グラフィック													
攻撃力	3			6			8				14		
EXP	−			250			530				800		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB			20			30				40			50
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.90	0.80	0.80	0.80	0.65

Finish Blow

円形の衝撃波で敵を一掃 ④

カイムを中心に円形に広がる赤い波動が敵をなぎ倒す。ピンチで付近の相手をダウンさせて急場をしのいでもよし、そのまま追撃してチェインを狙ってもよしと、使い勝手が良好なフィニッシュブローだ。

←フィニッシュブローはこの武器で学ぼう。最初は意外にてこずるかもしれないが、慣れてくれば楽勝だ。

Magic　ブレイジングウィング⑤　blazing wing

カイムの前方に巨大な火球が飛び、爆発を起こす。レベル1のときは貧弱で、あまり頼りにならないと感じるが、真骨頂はレベル4になってから。MPの消費が飛びぬけて少ないので、連発が可能なのだ。

⑥

LV	威力	MP	効果
1	8	3	火炎弾が放物線を描き飛んでいく
2	8	3	2つの火炎弾が放物線を描き飛んでいく
3	8	3	3つの火炎弾が放物線を描き飛んでいく
4	8	3	3つの大きな火炎弾が放物線を描き飛んでいく

↑魔法自体の威力は低いが、連射性能はそれを補って余りある。MPをため、圧倒的な火力で敵の大部隊を一気にせん滅せよ！

カイムの剣

053

カイムの剣

Caim's sword

長年連れ添った頼りになる戦友

ゲーム開始当初から持っている、父親の形見の剣。モーションスピードが速く、バランスのとれた名剣だが、後半のミッションでは攻撃力不足は否めない。この剣で戦術をしっかり習得し、より強力な武器へと持ち替えよう。

分 類 ▶ ロングソード　攻撃範囲 ▶ 長い

重 量 ▶ 2.2kg　切れ味 ▶ 良く切れる

材 質 ▶ 鋼鉄　チェイン間隔 ▶ 4.31秒

入手条件 ▶ 最初から持っている

LV	1			2			3				4		
グラフィック													
攻撃力	3			6			8				14		
EXP	—			250			530				800		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB			20			30				40			50
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.90	0.80	0.80	0.80	0.65

Finish Blow

円形の衝撃波で敵を一掃

カイムを中心に円形に広がる赤い波動が敵をなぎ倒す。ピンチで使い、相手をダウンさせて急場をしのいでもよし、そのまま追撃してチェインを狙ってもよしと、使い勝手が良好なフィニッシュブローだ。



⬅フィニッシュブローはこの武器で学ぼう。最初は意外にてこずるかもしれないが、慣れてくれば楽勝だ。

Magic ブレイジングウィング

blazing wing

カイムの前方に巨大な火球が飛び、爆発を起こす。レベル1のときは貧弱で、あまり頼りにならないと感じるが、真骨頂はレベル4になってから。MPの消費が飛びぬけて少ないので、連発が可能なのだ。

LV	威力	MP	効果
1	8	3	火炎弾が放物線を描き飛んでいく
2	8	3	2つの火炎弾が放物線を描き飛んでいく
3	8	3	3つの火炎弾が放物線を描き飛んでいく
4	8	3	3つの大きな火炎弾が放物線を描き飛んでいく



⬆魔法自体の威力は低いが、連射性能はそれを補って余りある。MPをため、圧倒的な火力で敵の大部隊を一気にせん滅せよ！

月光と闇

Crescent

紅く輝く大理石の長剣

オレンジ色に輝く刀身がまぶしい長剣。ロングソードの利点は、モーションスピード、攻撃力、攻撃範囲のバランスのよさだが、この武器はまさにその典型。後半まで主力として使っていけるだけのポテンシャルを持っている。

分類 ▸ ロングソード　攻撃範囲 ▸ 長い
重量 ▸ 2.0kg　切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 大理石　チェイン間隔 ▸ 4.62秒
入手条件 ▸「第八章3節」で、カギを4つ集めると東側の路地に出現

LV	1			2		3		4				
グラフィック												
攻撃力	16			22		27		32				
EXP	—			280		600		1000				
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			20		30		40					50
スピード	1.10	1.05	1.05	1.10	1.10	1.00	1.00	1.00	1.10	1.10	1.10	0.80

Finish Blow

遠近自在に攻撃しよう

青い閃光が左スティックを倒した方向へとほとばしる。リーチが長いので、複数の敵集団を相手にしたときに使っていくといい。カイムの近くの集団を切りつけながら、フィニッシュブローで遠距離にいる敵も攻撃だ。



⬅近い敵は武器の直接攻撃、遠くの敵はフィニッシュブローで攻撃と使い分ければ、どんな敵にも対応できる。

Magic ファング・オブ・イフリート

fang of Efreet

地中から吹き上がる火柱が敵を焼き尽くす。派手なエフェクトどおりに、威力は高く、攻撃範囲も広いのでどんどん使っていきたい。ただ、MPの消費が激しいので、使いどころを間違えないようにすること。

LV	威力	MP	効果
1	48	10	地中より巨大な火柱が吹き上がる
2	48	20	地中より4本の巨大な火柱が吹き上がる
3	48	30	地中より6本の巨大な火柱が吹き上がる
4	48	40	地中より12本の巨大な火柱が吹き上がる



⬆巨大な火柱に敵が次々と吹き飛ばされるのは壮観。レベル4まで育てたら、ぜひ一度使ってみよう。それだけの価値はある魔法だ。

人斬りの断末魔

Slaughterum

冷たく輝く青き長剣

「月光と闇」が蛍光オレンジなら、こちらは蛍光ブルーのロングソード。使い勝手や攻撃力は「月光と闇」とほとんど変わらず、非常に良好だ。こちらのほうが最大コンボ数が多いので、チェイン狙いに向いている。

分類 ▶ ロングソード　攻撃範囲 ▶ 長い
重量 ▶ 1.9kg　切れ味 ▶ 良く切れる
材質 ▶ 鉄　チェイン間隔 ▶ ？秒
入手条件 ▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

安定した能力を生かそう

赤みがかった白色に輝く衝撃波が、左スティックを倒した方向に飛ぶ。飛んでいく衝撃波はもちろん、自分の周囲にも攻撃判定はあるので、緊急脱出時にも安心して使える。技が出るのも早いので積極的に使っていこう。



⬅レベル1のときは連続で使用し、敵に立ち上がるスキを与えない戦術が有効。いろいろ試してみよう。

Magic サンダー・クロウ

thunder craw

青い稲妻が天から下って敵を討つ。威力が高く、かなり遠くにいる敵までヒットするのでオススメの魔法だ。MPの消費量が多いのが難点だが、それを補って余りあるほど使い勝手がいい。



⬆これぞ魔法！　という感じの雷撃魔法。カイムの体の周りにも攻撃判定が出るので、乱戦でも安心して使っていける。



➡発動は遅いものの、威力が高いのでレベル1でも十分使える。敵がカイムを発見して接近してきたら、早めに出そう。

人斬りの断末魔

武器

連合軍兵士の剣

Soldiers Sword

伝統の技で鍛えられた剣

攻撃範囲は比較的広く、モーションスピードもロングソードのなかでは速め。だが、攻撃力は他の武器に比べて劣るので、敵を倒す武器としてはオススメできない。逆にチェインを狙うシーンに遭遇したら使っていこう。

分類 ▸ ロングソード	攻撃範囲 ▸ 長い		
重量 ▸ 1.8kg	切れ味 ▸ 良く切れる		
材質 ▸ 鉄	チェイン間隔 ▸ 4.62秒		
入手条件 ▸ ???			

LV	1				2	3	4
グラフィック					unknown	unknown	unknown
攻撃力	4				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				10	?	?	?
スピード	1.10	1.10	0.95	0.95	?	?	?

Finish Blow

無理に使っていくことはない

青みがかった赤い閃光が、カイムを中心に広がる。使いやすいタイプのフィニッシュブローだが、これに頼って敵を倒そうとするよりも、素直に攻撃力の高い武器に持ち替えるほうがいい。あくまでも緊急避難用に使おう。



⬅使うのであれば、まず敵のダウンを奪ってからチェインをつなげる、という戦術を検討したほうがいい。

Magic ブレス・オブ・スレイプニル breath of Sleipnir

体の周囲に攻撃判定を持った球が発生し、カイムの動きが加速する。ゲーム中の表示では「防御球」となっているが、矢などの攻撃は当たってしまうので注意。高速を生かしてチェインをつなげよう。



⬆レベル4の場合は、なんと通常の3倍の速度で動くことができる。うまく立ち回ればチェイン100ヒットは楽勝でたたき出せるはずだ。



➡移動スピードが上がるため、状況を問わず使える。クリア時間の制限が厳しい後半のミッションで役に立つだろう。

連合軍兵士の剣

武器

デボルポポル

Debol'popol

姉妹の刀匠が鍛えた名刀

攻撃力の乏しさがすべての足を引っ張る。モーションスピードが早く、攻撃範囲も広いだけに残念だ。チェイン狙いに徹してもいいのだが、魔法も力不足なので、この武器をメインに戦い抜いていくのは至難の業だろう。

分類▶ロングソード　攻撃範囲▶長い
重量▶2.1kg　切れ味▶とても良く切れる
材質▶鋼鉄　チェイン間隔▶4.62秒
入手条件▶「第一章8節」で、南西の砦を守る部隊を全滅すると出現

LV	1			2			3			4					
グラフィック															
攻撃力	4			10			12			15					
EXP	–			200			500			900					
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
FB			10			20			30						40
スピード	1.00	1.10	1.10	1.00	1.10	1.00	1.00	1.00	1.00	1.10	1.00	1.00	0.80	0.70	0.60

Finish Blow

遠距離攻撃はこれでOK

黄色の火球が左スティックを倒した方向にいる敵をなぎ払う。フィニッシュブロー単体としての使い勝手は決して悪くないのだが、武器の攻撃力が低すぎるため、武器レベル4での使用はなかなか難しい。



⬅遠くの敵にダメージを与えるのがこのタイプ。だが、この武器では近くにいる敵にはてこずってしまう。

Magic　クリムゾン・フィーラー

crimson feeler

カイムの周囲を攻撃力を持った火球が回転する。だが、この火球は威力が低い上に、すぐに拡散して消えてしまう。また、敵がこの火球に当たってもダウンしてくれないため、過信するのは非常に危険だ。

LV	威力	MP	効果
1	8	10	紅蓮の火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す
2	8	10	2つの火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す
3	8	10	4つの火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す
4	8	10	8つの火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す



⬆威力、効果ともにあまり期待できない魔法。レベルが上がって火球の数が増えても、ほとんどその恩恵を感じることはできない。

デボルポポル
武器

護衛隊士の誉

Abdul-Hamid

聖なる祝福を受けた霊剣

袈裟懸けモーションが多い武器。攻撃範囲が広く、攻撃力も標準以上なので使いやすい。だが、この武器の最大の特徴は魔法にあるといっても過言ではない。武器攻撃はMPをためる手段と割り切ってしまったほうがいい。

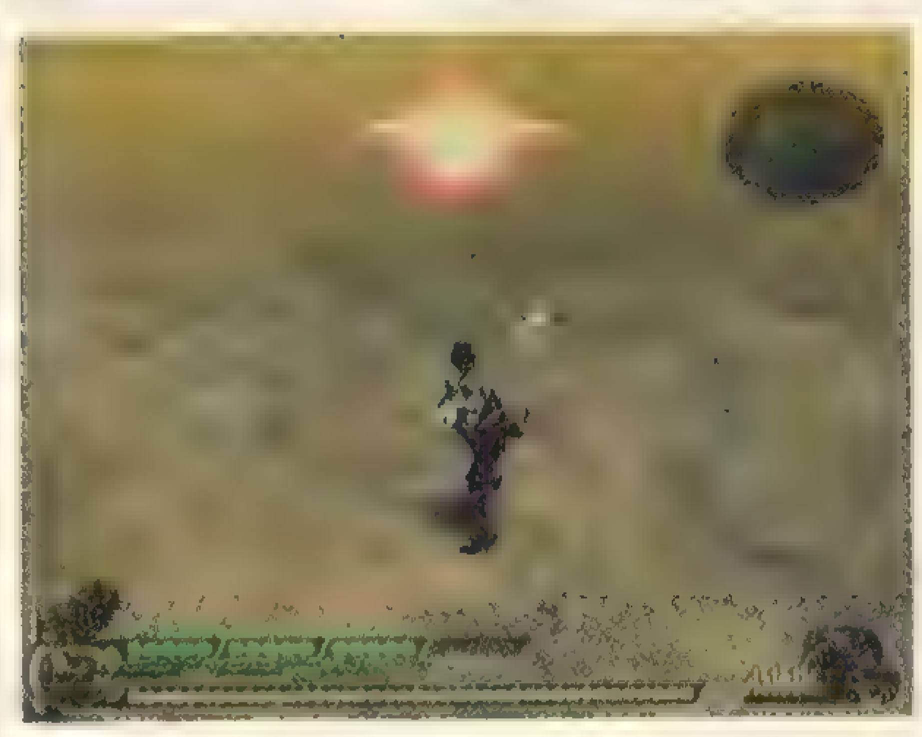
分類▶ロングソード　攻撃範囲▶長い
重量▶2.3kg　切れ味▶良く切れる
材質▶鉄　チェイン間隔▶4.62秒
入手条件▶？？？

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	9			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			20	?	?	?
スピード	1.00	1.10	1.00	?	?	?

Finish Blow

これを使って敵を倒すより……

赤白色の衝撃波が左スティックを入れた方向へと飛ぶ。武器との相性もいいし、かなり使い勝手がいいのは事実だが、この武器の真の力はそこではない。すべては魔法のためにあるのだということを忘れずに。



⬅フィニッシュブローは敵をダウンさせる目的で使ったほうがいい。威力は低いが、3段目ですぐに繰り出そう。

Magic　ケルビック・ブレス　Cherubic breath

カイムのHPを回復するとても希少な魔法。MPを魔法ゲージいっぱいにしておけば、回復スフィアを出すためにチェインをつなげる必要はない。武器レベル4にもなるとかなりの回復量がある有意義な魔法だ。



⬆HPが回復するのは発動した瞬間だけ。魔法発動中は防御力が下がってしまうので、敵に囲まれた状態では避けたほうが賢明かも。



➡通常はスフィアでHPを回復するしかないため、HP回復の効果は貴重。常にMPがたまった状態にしておくのが基本だ。

解放の剣

Sword Freedom

刺突主体の細身の剣

縦方向への突きが多いモーションが特徴。周囲を敵に囲まれやすい開けた場所よりも建物内で使ったほうが、この武器の利点が際立つ。モーションスピードも速いので、使い方さえ間違わなければ有効に活用できる。

分類 ▸ ロングソード　攻撃範囲 ▸ 長い
重量 ▸ 1.8kg　切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 鉄　チェイン間隔 ▸ 4.62秒
入手条件 ▸ ？？？

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	9			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			20	?	?	?
スピード	1.00	1.10	0.90	?	?	?

Finish Blow

武器の利点をさらに強化

青白色のエネルギー球が左スティックを倒した方向へ飛ぶ。縦方向への攻撃がメインとなるこの武器に、さらに長いリーチが追加されるわけだ。フィニッシュブローが非常に使いやすいので、これで狭い通路の敵を一掃しよう。



⬅もちろん野外戦での使用も問題なし。群がる敵を一気に叩き伏せ、すぐさまチェインを狙っていこう。

Magic ボイス・オブ・グンニグル　voice of Gungnir

光の剣が敵を自動で追尾して攻撃する。至近距離に敵がいるときに発動させると、剣が地面に当たってすぐ効果が切れてしまう。ある程度の距離を保って発動させると複数回敵に当たり、ダメージ効率がよい。



➡消費MPが少ないのが特徴。MPをためて複数回使うのも手だが、こまめに出していったほうがダメージ効率はいい。



⬆攻撃範囲は広いが威力はそれほど高くなく、命中率も意外と悪い。残念ながら見かけほど有効な魔法というわけではないようだ。

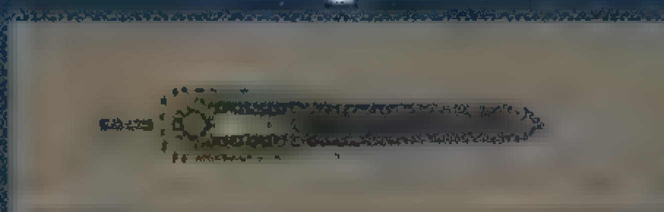
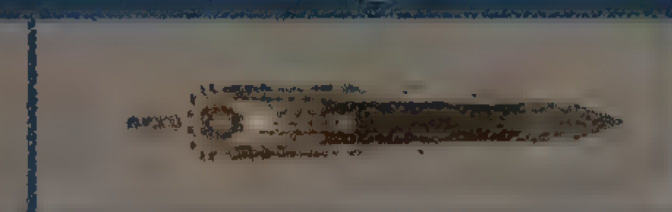
鉄塊

Ironcluster

すべてが規格外！　驚異の大剣

カイムの背丈よりも長く、常軌を逸した破壊力を持つ大剣。モーションスピードは相当遅く、普通の剣と同じ感覚で扱うのは不可能。しかし圧倒的な破壊力と広い攻撃範囲を使いこなせばまさに最強の武器と言えるだろう。

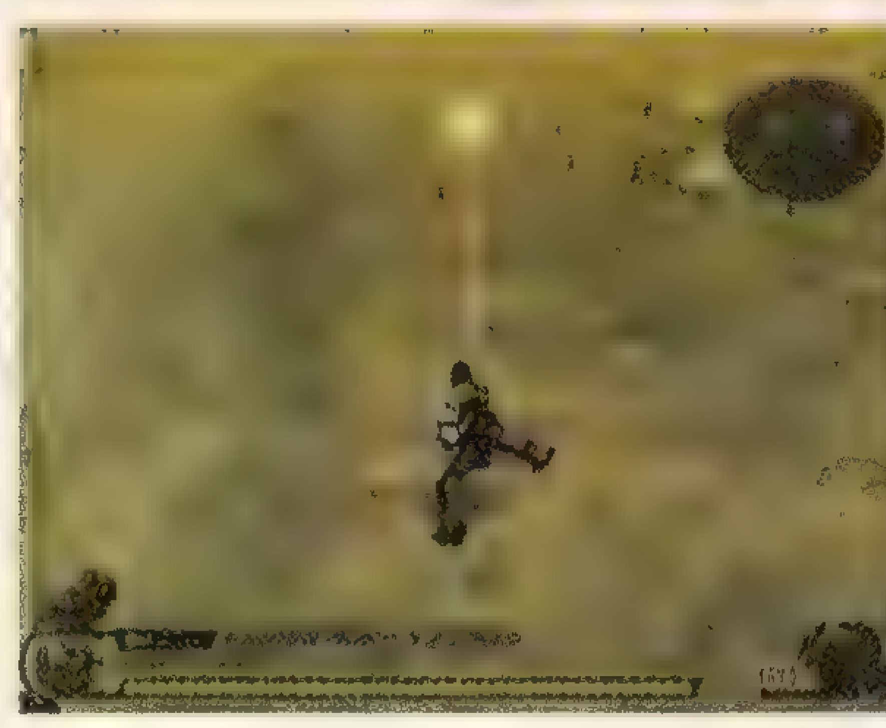
分類▸ロングソード		攻撃範囲▸かなり長い	
重量▸40.0kg		切れ味▸切れ味悪い	
材質▸鉄		チェイン間隔▸7.81秒	
入手条件▸「セエレの祈」で入手可能			

LV	1			2		3		4			
グラフィック											
攻撃力	52			57		60		62			
EXP	—			380		830		1500			
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FB			70		80		90				100
スピード	0.90	0.90	0.90	0.90	0.90	0.90	0.80	0.80	0.90	0.90	0.80

Finish Blow

使いにくさも天下一品

左スティックを入れた方向に青白色の火球を射出。レベル4にもなると、出るまでのスキがとてつもなく遅くなる。だが、その威力は圧倒的なので、飛び道具と割り切って使えば問題はない。使いこなすことができるか？



←武器自体の攻撃範囲が広いので、緊急避難的な使い方は必要なし。飛び道具として考えたほうがいい。

Magic　アイ・オブ・サクリファイス　eye of sacrifice

剣を掲げたカイムを中心に大爆発を巻き起こし、敵を一掃する。カイム本人にもダメージがあるので注意が必要だ。レベルが上がると大幅に威力が上がるので、ここぞというときに使い、一気に勝負をかけよう。

LV	威力	MP	効果
1	38	10	自らの身を犠牲にして小爆発を起こす
2	52	20	自らの身を犠牲にして爆発を起こし敵を一掃する
3	83	30	自らの身を犠牲にして大爆発を起こし敵を一掃する
4	101	40	自らの身を犠牲にして巨大な爆発を起こし敵を一掃



↑威力はケタ違いだが、攻撃範囲は意外と狭い。敵に密着してから発動しよう。ダウンした敵をさらに斬りつけ、瞬殺を狙え！

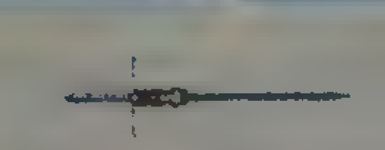
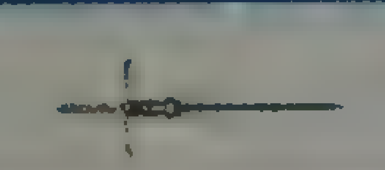
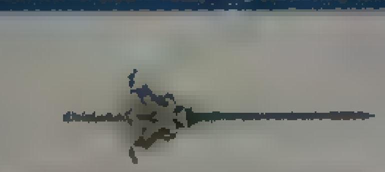
焔の簧

Flamberge

波打つ刀身は炎をあらわす

軽い刀身を持ち、モーションスピードは速い部類に入る。攻撃力は若干見劣りするが、使い勝手はなかなかいい。攻撃力不足は立ち回りでカバーする必要があるので、プレイヤーの腕が問われることになる。

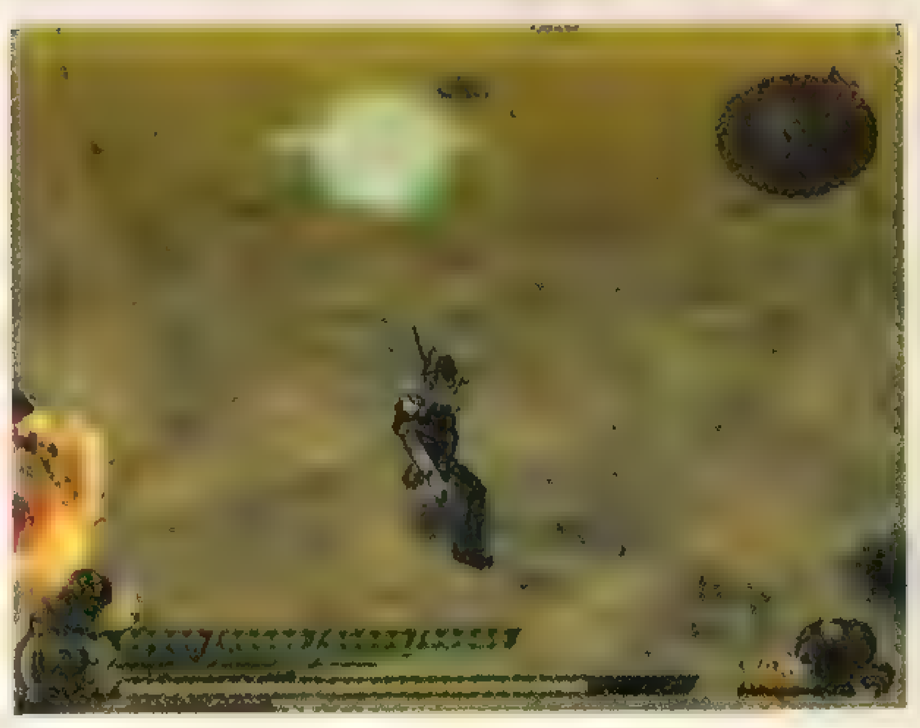
分類▸ロングソード　攻撃範囲▸長い
重量▸1.7kg　切れ味▸とても良く切れる
材質▸鋼鉄　チェイン間隔▸4.31秒
入手条件▸「第六章4節」で、2階の操作兵を全滅すると中央下の部屋に出現

LV	1			2			3			4		
グラフィック												
攻撃力	10			14			17			23		
EXP	—			280			600			1000		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			20			30			40			50
スピード	1.20	1.00	1.00	1.00	1.10	1.00	1.00	1.00	1.00	1.10	1.00	0.60

Finish Blow

臨機応変さが求められる

左スティックを入れた方向に青い衝撃波を放つ。攻撃力が低ければ低いほど、フィニッシュブローにかかる比重は大きくなる。多少スキが大きめなので、不用意に使うと余計なダメージを受けることになるぞ。



←距離を置いた状態でフィニッシュブローを当て、ダウンした敵に接近して攻撃する戦術を狙おう。

Magic ボイス・オブ・インフェルノ voice of inferno

火球が敵を自動的に追尾し、爆発してダメージを与える。レベル2までは直進し、レベル3以降になると自動追尾する。ダメージはそこそこあり、攻撃範囲も広いので十分に使っていける魔法だ。

LV	威力	MP	効果
1	32	10	巨大な火球が正面に飛び爆発する
2	32	10	3つの巨大な火球が正面に飛び爆発する
3	32	10	3つの巨大な火球が敵を追尾して爆発する
4	32	10	5つの巨大な火球が敵を追尾して爆発する



↑自動追尾型にはすべて言えることだが、敵との間合いを広くとって使うこと。近すぎると地面に当たってすぐに効果が消えてしまう。

信義

Nobuyoshi

芸術的なフォルムを持つ名刀

反りの深い刀身が美しい日本刀。レベル1のときは多少心もとないが、育てていけば十分主役を張るだけの実力はある。リーチが長く、モーションも速いので使いやすい。見落としやすい入手条件なので、そこだけは注意。

分類	ロングソード	攻撃範囲	長い
重量	1.8kg	切れ味	とても良く切れる
材質	鋼鉄	チェイン間隔	4.62秒
入手条件	「第五章6節」で、中央の兵士に話しかける		

LV	1			2		3		4					
グラフィック													
攻撃力	10			14		17		23					
EXP	—			250		530		800					
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB			20		30		40						50
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	0.80	1.10	1.10	0.70	1.00	1.00	1.10	1.00	0.70

Finish Blow

バランスよく使いやすい

黄白色のエネルギーがカイムを中心に爆発。技の出が早く、効果範囲も広いので使いやすい。連続して繰り出し、敵を追いつめてチェインでHPを減らそう。魔法との相性もいいので、組み合わせると効果は倍増だ。



⬅背後まで攻撃判定があるフィニッシュブロー。敵に囲まれてしまったらすぐに繰り出してダウンを奪おう。

Magic　スサノオの牙　fang of Susano-oh

白く輝く冷気が地面から立ち上り、敵を捉える。敵の動きを一旦止めるだけでなく、レベルが上がれば複数回ヒットする場合もあるので、数値以上のダメージ量になる。動きが止まったスキにチェインを狙え！

LV	威力	MP	効果
1	32	10	冷気のフィールドが発生
2	32	10	冷気のフィールドが4つ発生
3	32	10	冷気のフィールドが8つ発生
4	32	10	冷気のフィールドが8つ発生



⬆攻撃範囲はかなり広く、使いやすい。MPの消費も少ないので、積極的に使っていこう。使いこなせば戦力アップは確実だ。

信義

武器

貴正

Takamasa

血に染まり鈍く輝く妖刀

「信義」よりも反りが浅く、直刀に近いスタイルの日本刀。攻撃力は高めだが、リーチは若干短くなっている。しかしモーションスピードは速いので、チェインはつながりやすい。これも使いやすい武器のひとつだ。

分類▶ロングソード　攻撃範囲▶長い

重量▶1.8kg　切れ味▶とても良く切れる

材質▶鋼鉄　チェイン間隔▶？秒

入手条件▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック	―	unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

魔法とのコンビネーションを

魔法の効果は攻撃力アップ。当然、フィニッシュブローの攻撃力も上がるので、魔法を使ってから繰り出せばダメージも増加。全方位を攻撃するフィニッシュブローなので、敵陣のまっただ中で使えば効果は絶大。



⬅フィニッシュブローの出が速いので、単体でも十分使える。敵からダウンを奪ってチェインを狙おう。

Magic　アマテラスの息吹　breath of Amaterasu

魔法の炎がカイムの体を包み込み、攻撃力がアップする。ダメージ量は少ないが炎にも攻撃判定が存在する。ただし、対魔法兵と戦闘するときは、この炎も魔法反射の対象になってしまうので注意が必要だ。



⬆攻撃力がアップするものの、敵から受けるダメージも増えてしまう。防御力の高い敵を相手にするときに使って一気に倒すのが有効な使い道だ。



➡武器の性能が優秀なため、魔法と組み合わせることで効果が倍増する。発動後に攻撃力の高い武器に交換するのもありだ。

南海の魔神

Southern Seagod

ゆがんだ刃を持つ蛮刀

ククリと呼ばれるグルカ族の剣に近い形をした曲刀。日本刀とは違い、反りの内側にも刃がついているのが特徴だ。リーチは短く攻撃力も低めで、総合的には弱い武器の部類に入る。モーションスピードは中の下ぐらい。

分類 ▸ ロングソード	攻撃範囲 ▸ 長い
重量 ▸ 1.8kg	切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 鉄	チェイン間隔 ▸ ？秒
入手条件 ▸ ？？？	

LV	1				2	3	4
グラフィック					unknown	unknown	unknown
攻撃力	7				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				10	?	?	?
スピード	0.95	0.95	1.10	1.00	?	?	?

Finish Blow

生き残るために使いこなせ

カイムを中心に青い光輪が炸裂する。あまり出が速くなく、どちらかといえば使いにくい部類。フィニッシュブローを発生させるタイミングは体で覚え、ミスがないようにしよう。攻撃力も低いので使いづらいが……。



⬅レベル1の発生ポイントが4段目と遅め。他の武器のつもりで狙うと魔法の暴発もあるので気をつけよう。

Magic ボイス・オブ・バラム

voice of Balam

小さな火球が敵にくらいつきダメージを与える。単体での威力は低いが複数回ヒットするので、ダメージ効率は良好。攻撃範囲も広いので、敵の大群に突っ込む前に使用して先制攻撃をしかけよう。



⬆一見すると頼りない火の玉だが、威力はそこそこあるのでバカにできない。武器での攻撃と組み合わせて一気にダメージを奪おう。



➡敵の姿を確認してから発動し、魔法がヒットしている間に武器で攻撃しよう。うまく使えばチェインが簡単につながるぞ。

ゆりの葉の剣

Sosun-patta

しなやかな刃にこめられた怨念

サンスクリット語で「ソースン・パタ」、ゆりの葉と呼ばれる剣。軽量でなかなか扱いやすい剣となっている。だが、攻撃力はかなり低いので、メイン武器として扱うのは難しい。チェイン狙いで使うのが妥当だろう。

分類 ▸ ロングソード	攻撃範囲 ▸ 長い
重量 ▸ 1.8kg	切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 鉄	チェイン間隔 ▸ ？秒
入手条件 ▸ ？？？	

LV	1			2	3	4
グラフィック				unknown	unknown	unknown
攻撃力	3			?	?	?
EXP	–			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			10	?	?	?
スピード	1.10	1.10	1.00	?	?	?

Finish Blow

ダウンからのチェインがカギだ

攻撃力が低い武器の常套手段として、フィニッシュブローでダウンを奪ってからのチェインという作戦がある。この武器のフィニッシュブローは、カイムを中心とした円形に効果が発生するのでダウンを奪いやすいぞ。



⬅フィニッシュブローの発生はあまり早くない。武器のモーションスピードでフォローしたいところだ。

Magic　バスタードウィング

bastard wing

光の円盤が高速で敵に襲いかかる。威力は並だが、MPの消費量が少ないのでかなり有効な魔法だ。攻撃範囲も広く、敵に向かって自動で飛んでいくので、多数の敵に一気にダメージを与えることができる。



⬆自動追尾型の魔法だが、ダウンした敵には魔法が命中しない。敵が倒れたのを確認したら、武器で追撃をかけてチェインを狙おう。



➡攻撃範囲の広さが魅力。ホーミング性能もあるので、敵に囲まれてしまったときや狭い場所で戦うときに使っていきたい。

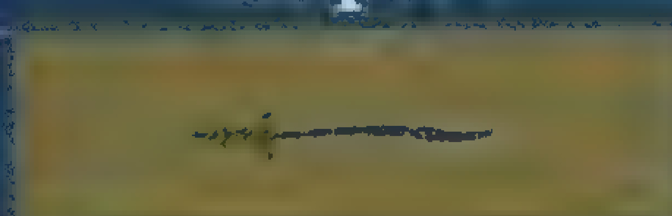
鬼を裂くもの

Ogreripper

鬼斬りの力を秘めた魔剣

曲がった刀身から流れる赤い軌跡が際立つ長剣。攻撃力と攻撃範囲は標準的だが、モーションスピードは速い。見かけに比べてオーソドックスなタイプで、標準以上の戦力を発揮できる。中盤の主力としてなら問題ないだろう。

分類 ▸ ロングソード　攻撃範囲 ▸ 長い
重量 ▸ 1.8kg　切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 鉄　チェイン間隔 ▸ ？秒
入手条件 ▸ ？？？

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

使いやすさはバツグン

カイムを中心に青い光が爆発する。全方位をカバーする使いやすいタイプのフィニッシュブローだ。出も速く、スキを気にせず使っていける。ダウンさせてからのチェイン、敵の一掃狙い、どちらにも対応できるはずだ。



⬅敵に囲まれても、このタイプのフィニッシュブローなら対応できる。追い込まれたら即、発動するべし。

Magic ウィザード・ボイス

wizard voice

赤黒く輝く魔法エネルギーの塊が敵を自動で追尾する。魔法球の当たり判定はなかなか大きく、多数の敵にも一気にダメージを与えることができるのが特徴だ。攻撃判定も広く、障害物に当たっても効果は続く。



➡武器自体の性能が高いためか、使用頻度は低め。使いやすい魔法なので、MPがたまったら先制攻撃として使っていこう。



⬆MP消費が少ないので、MPが10がたまるたびに使っていってもいい。もちろんダメージを与えた敵への追撃も忘れずに。

没落した王家の剣

Glory's Bane

王家の怨念がこめられた邪剣

ソード系の武器の中でも、リーチは特に短い部類に入る。攻撃力が低く、モーションも袈裟懸けや縦切りが多いため、攻撃範囲はかなり狭い。ただし、モーションスピードだけは速いのでチェイン数は稼ぎやすい。

分類	ソード	攻撃範囲	短い
重量	1.3kg	切れ味	とても良く切れる
材質	鉄	チェイン間隔	4.16秒
入手条件	「第一章10節」で、吹き抜けの強化歩兵を全滅すると、2階西側の武器庫に出現		

LV	1					2			3			4		
グラフィック														
攻撃力	2					4			5			10		
EXP	—					200			500			900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
FB					20			30			40			50
スピード	1.06	1.10	1.00	1.00	1.00	1.10	1.10	1.00	1.00	1.10	1.10	1.00	1.00	0.80

Finish Blow

常にフィニッシュブローを狙おう

カイムを中心に赤い衝撃波が広がる。武器単体としては攻撃力が低く、少々心もとないので、積極的に繰り出すようにしたい。フィニッシュブローで敵をダウンさせたら、起き上がる前に攻撃を加えていこう。



←武器の攻撃力の低さに比べ、フィニッシュブローは威力が高い。発動タイミングを逃さずに確実に決めよう。

Magic ギュリル・クロウ

Gyllir craw

天空から金色に輝く剣が降ってきて、地上に突き刺さり爆発する。攻撃範囲はカイムの前方で、かなり広い範囲をカバーしているのが特徴。連続して使うことはできないので、使いどころを見極める必要がある。

LV	威力	MP	効果
1	29	10	天空より光の剣が落ちてくる
2	29	20	天空より3本の光の剣が落ちてくる
3	29	30	天空より4本の光の剣が落ちてくる
4	29	40	天空より8本の光の剣が落ちてくる



↑攻撃範囲は広いが、威力が低いため、乱戦で敵をダウンさせる目的で使うことが多い。MPをすべて消費するなども使いづらい理由の1つだ。

古の覇王

Ancient Dark

血を好む邪神が宿りし妖刀

血に染められた漆黒の暗黒剣。攻撃力はごく普通のソードだが、剣を振るうたびに黒い軌跡が残り、そこにも攻撃判定がある。モーションスピードが比較的速いので、中盤以降も主力として使っていける武器だ。

分 類 ▸ ソード　攻撃範囲 ▸ 長い

重 量 ▸ 1.5kg　切 れ 味 ▸ とても良く切れる

材 質 ▸ ダークマター　チェイン間隔 ▸ ？秒

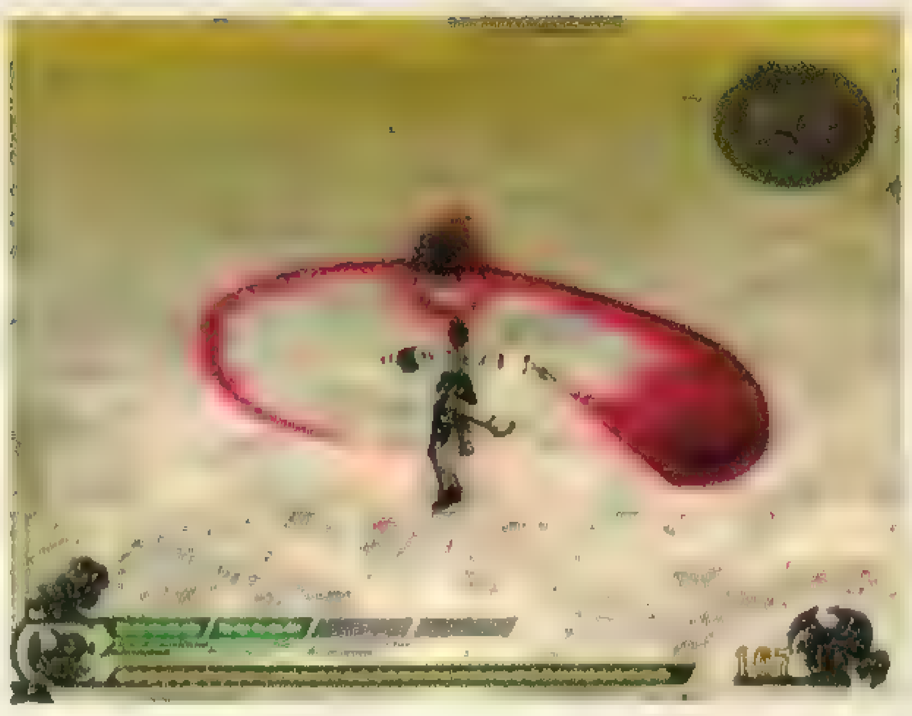
入手条件 ▸「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

邪悪な気の塊が飛ぶ

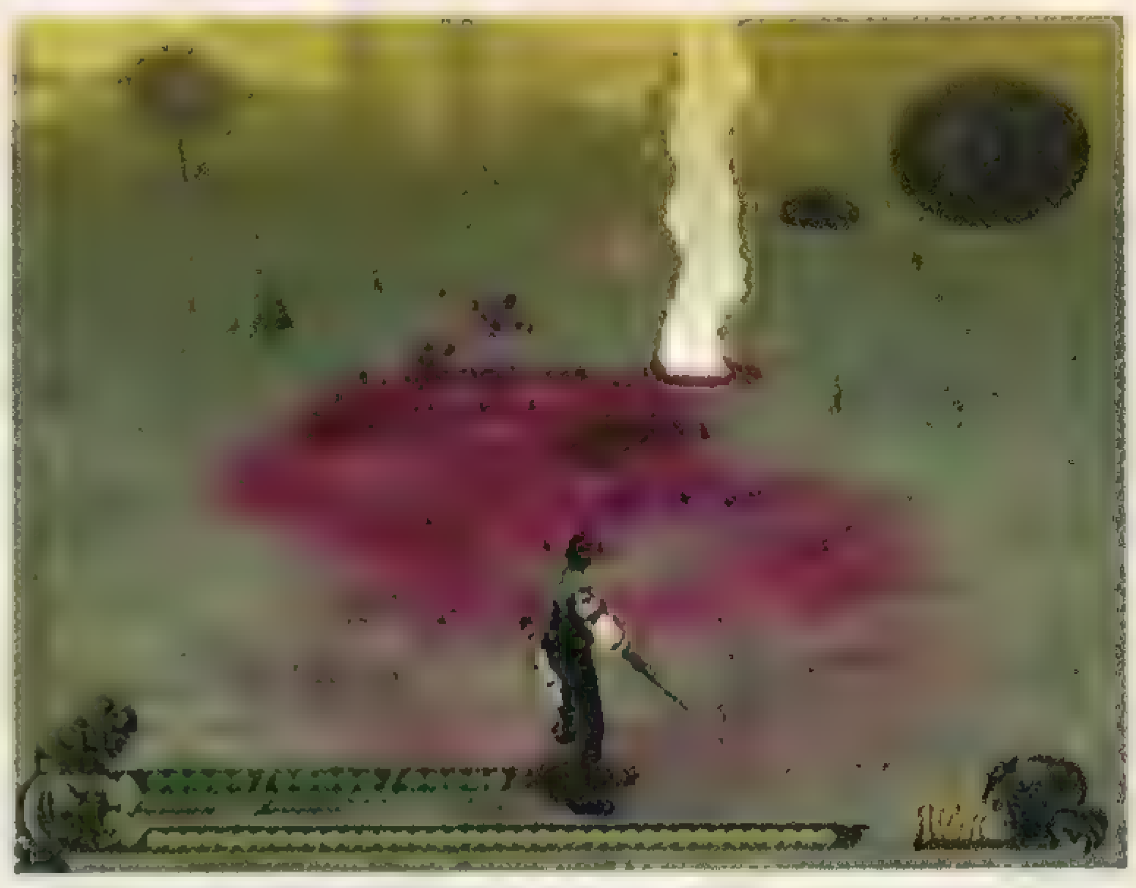
黒ずんだ赤色のエネルギー球が前方へ向かって飛ぶ。この系統のフィニッシュブローとしてはリーチは短めだが、攻撃力はそこそこ。ダッシュ攻撃などでダウンさせた敵にさらにフィニッシュブローで追撃するといい。



⬅刀身にまとわりつく禍々しい妖気をそのまま飛ばすような攻撃。技の発生が早いので使いやすい。

Magic　トールクロウ　Thor's craw

暗黒の雷が天から下って敵を討つ。攻撃範囲が広く、使い勝手は良好だ。MP効率もよく、レベル4になってもレベル1と同じ消費MPで使えるのもポイント。なお、効果では体力を奪いとるとあるが、HPは吸収できない。



⬆弱い敵が大量に向かってくるときなどに有効。ボスクラスの敵には力不足なので要注意。あくまで補助だと割り切ったほうがいい。



➡発動するとカイムの正面から奥に向かって次々と雷が落ちる。複数の敵に当てるなら、できるだけ密着して出すこと。

古の覇王

武器

領主の狩猟刀

Hunting knife

軽さが命のハンティングナイフ

リーチが短く、攻撃力も低い。コンボ中のスキも大きいと一見イイトコなしのこの武器だが、チェインはつなげやすい。HP回復のスフィアが欲しいときなどは重宝するだろう。ただ、主力として使うのは苦しい。

分類 ▸ ソード	攻撃範囲 ▸ 短い
重量 ▸ 1.4kg	切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 鉄	チェイン間隔 ▸ 4.16秒
入手条件 ▸ ？？？	

LV	1					2	3	4
グラフィック								
攻撃力	2					?	?	?
EXP	—					?	?	?
コンボ	1	2	3	4	5	?	?	?
FB					20	?	?	?
スピード	1.00	1.00	1.00	0.60	0.90	?	?	?

Finish Blow

攻撃力不足はこれでフォロー

カイムを中心に黄色い衝撃波が広がる。攻撃力に乏しいこの武器で敵と対するには、フィニッシュブローは欠かせない。ただ、攻撃範囲がイマイチ狭いという泣き所もある。ダウン狙いで積極的に使っていこう。



⬅敵に囲まれたらすぐに発動。攻撃力の低いこの武器はフィニッシュブローの発動タイミングが命だ。

Magic ケルベロスファング

Cerberus fang

強力な衝撃波が地面を揺るがし、カイムの前方で炸裂する。演出の見た目ほど威力はなく、目の前の敵をダウンさせるだけというケースが多い。フィニッシュブロー同様、緊急脱出用と考えたほうがいいだろう。



➡威力とMPの効率を考えるとあまり使える魔法ではない。敵をダウンさせたいときに使っていく程度でいいだろう。



⬆衝撃波を追いかけていき、ダウン中の敵にすかさず攻撃という戦い方がオススメ。攻撃力の低い武器は、その使い方がカギとなる。

領主の狩猟刀

武器

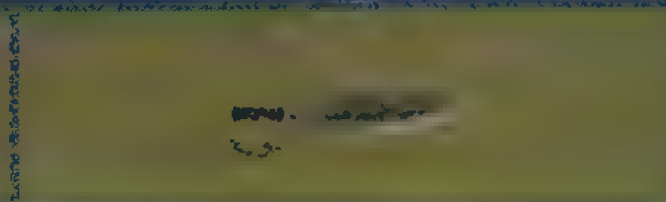
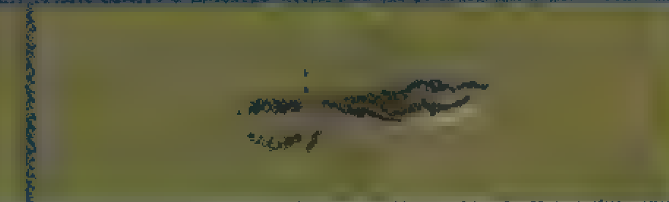
死の舞踏

Deathdance

女性向け？　小ぶりな短剣

踊り子が携えていたという武器の由来に納得の小さくて軽い短剣。攻撃力は最低クラスなので、後半のミッションで使っていくにはかなり荷が重い。チェインをつなげてスフィア狙いに限定したほうがいいだろう。

分類▶ソード	攻撃範囲▶短い
重量▶1.4kg	切れ味▶とても良く切れる
材質▶鉄	チェイン間隔▶4.16秒
入手条件▶？？？	

LV	1					2	3	4
グラフィック								
攻撃力	2					?	?	?
EXP	—					?	?	?
コンボ	1	2	3	4	5	?	?	?
FB					20	?	?	?
スピード	1.00	1.10	1.00	1.00	1.00	?	?	?

Finish Blow

ダウン目的で狙っていこう

左スティックを倒した方向に気の塊を放つ。リーチは短く、攻撃力にも乏しいのでやはり敵をダウンさせるのが主目的になるだろう。幸い発生自体は早いので、こまめに出して戦えば何とかなる。だが、無理に使うまでもない。



⬅使いどころが難しい。フィニッシュブローを発動するより、地道に直接攻撃をするほうが有効かも。

Magic　フィーラーオブカオス

feeler of caos

黒い光球がカイムの周りを回転し、徐々に広がっていく。全方向をカバーするので使いやすいが、威力は武器本体と同様、かなり低いので決定力にはならない。魔法だけに頼らず、同時に武器での攻撃もしかけるように。



⬆時間がたつにつれ、攻撃範囲が広がってゆく。かなり広範囲にダメージを与えられるので、敵に近づかれる前に使うのが妥当だ。



➡レベルが上がると光球の数が増え、敵に複数回ヒットする。ダメージは期待できないので、敵との間合い調整に使おう。

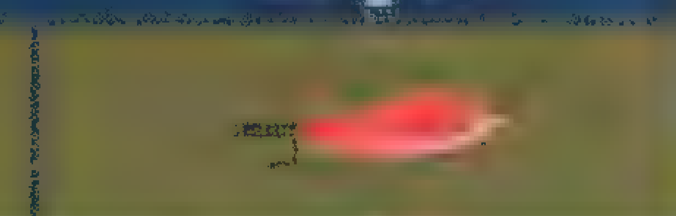
少年の欲望

Immature

罪深き少年を封じた魔剣

明るいオレンジの刀身が目を引く短剣。この系統の武器として攻撃力は標準的。モーションスピードもそこそこ速く使いやすい。ちなみに夜のステージでは、剣を振ったあとのオレンジ色の残像がとても美しい。

分類▶ソード	攻撃範囲▶短い
重量▶1.4kg	切れ味▶とても良く切れる
材質▶鉄	チェイン間隔▶4.16秒
入手条件▶？？？	

LV	1				2	3	4
グラフィック							
攻撃力	7				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				20	?	?	?
スピード	1.00	0.90	1.00	1.00	?	?	?

Finish Blow

リーチの短さを補えるか？

前方に水色のエネルギー球を飛ばす、飛び道具タイプのフィニッシュブロー。13段目で出すとかなりリーチがある。だが、武器の性質上、敵との距離をつめて戦うことが多いので、その利点を活用するケースは少ないかも。



⬅4段目や7段目でフィニッシュブローを発動させ、周囲の敵をダウンさせておくという使い方が現実的。

Magic フェアリーホーン fairy horn

白く輝く妖精がカイムの周りを高速で回転し、近寄る敵をなぎ倒す。レベルが上がると妖精の数が増え、召喚している時間も長くなる。防御力の高い敵部隊に突っ込むときに効果を発揮するだろう。



⬆武器よりも魔法の攻撃範囲のほうが広いので、発動中は武器での攻撃がヒットしづらい。フィニッシュブローと組み合わせて使おう。



➡障害物に当たると消えてしまうのが欠点。狭い場所では効果を発揮できないので、広い場所が多いミッションで使おう。

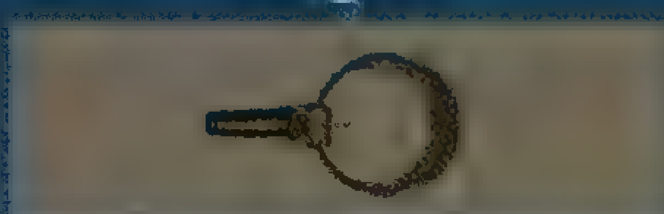
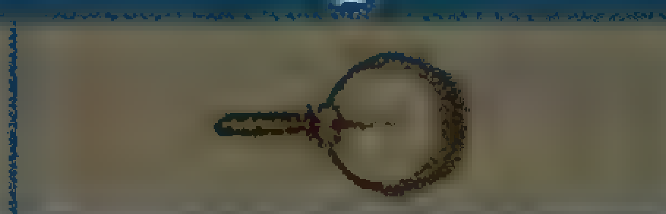
輪廻転生

Reincarnation

円形の刃を持つ暗殺剣

刀身が円を描く特徴的なフォルムを持つ。ソード系の武器としてはモーションスピード、攻撃力ともに普通だが、横斬りが多く攻撃範囲が広い点は見逃せない。何よりも見かけが面白いので、一度は使ってみたい武器だ。

分類▶ソード
攻撃範囲▶短い
重量▶1.5kg
切れ味▶とても良く切れる
材質▶鋼鉄
チェイン間隔▶4.31秒
入手条件▶「第四章六節」で、スタート地点からやや北に配置

LV	1			2		3			4					
グラフィック														
攻撃力	7			11		14			19					
EXP	—			250		530			800					
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
FB			10		20			30						40
スピード	0.95	0.95	0.95	0.95	0.90	0.95	0.95	0.95	0.95	0.90	0.95	0.95	0.95	0.55

Finish Blow

魔法と併用で威力倍増！

青い光がカイムを中心に爆発。その攻撃範囲はかなり広い。魔法と組み合わせて使えば、絶大な威力を発揮する。魔法でカイムが無敵になっている間にフィニッシュブローを出して、周りの敵を一掃しよう。



⬅低いレベルでも攻撃力はなかなかあり、使い勝手もいい。スキも少ないので、どんどん使っていきたい。

Magic ブレスオブミカエル

breath of Michael

カイムの周囲を天使の文字が取り巻き、一定時間敵の攻撃を無効化する。また、この文字にはわずかだが攻撃判定も存在。フィニッシュブローと組み合わせたり、緊急脱出用に使ったりと用途は広い。

LV	威力	MP	効果
1	−	10	光の天使文字が出現して10秒間無敵になる
2	−	20	光の天使文字が出現して15秒間無敵になる
3	−	30	光の天使文字が出現して25秒間無敵になる
4	−	40	光の天使文字が出現して30秒間無敵になる



⬆魔法を発動させてから武器を持ち替えることもできるので、活用の幅は非常に広い。いろんな組み合わせを試してみよう。

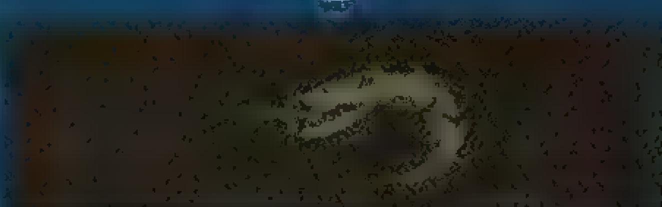
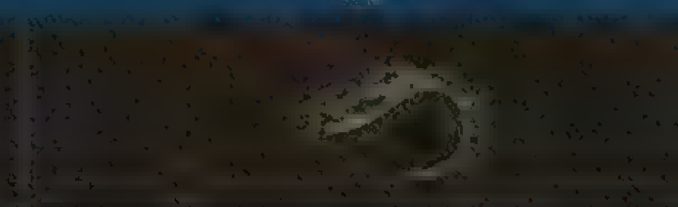
地竜の鉤爪

Dragon's Hook

ドラゴンの爪を模した曲刀

鋭く尖り、獲物を引き裂くドラゴンの爪をまねて作られた剣。その名のとおり高い攻撃力を誇るが、モーションスピードはやや劣る。ただ、同程度の攻撃力を持つ斧やメイスに比べれば相当速いので、かなり使える武器だ。

分類 ▸ ソード　攻撃範囲 ▸ 短い
重量 ▸ 2.0kg　切れ味 ▸ とても良く切れる
材質 ▸ 鉄鉱石　チェイン間隔 ▸ 4.62秒
入手条件 ▸「セエレの祈」で入手可能

LV	1			2			3				4	
グラフィック												
攻撃力	13			20			25				29	
EXP	—			280			600				1000	
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			20			30				40		50
スピード	0.95	0.90	0.95	0.95	0.85	0.90	0.90	0.95	0.90	0.90	0.85	0.60

Finish Blow

周囲の敵を一網打尽に！

青い衝撃波がカイムを中心に広がる。武器自体が総合的に高い能力を持っているが、フィニッシュブローもとても使いやすく戦力としては十分。レベル3やレベル4でもスキは少ないので、思い切って使っていこう。



⬅攻撃範囲が全方位に及ぶので、有効性はピカイチ。敵に囲まれたときの緊急避難としても優秀だ。

Magic　クロウ・オブ・アイアンウィドゥ　craw of iron widow

巨大な鉄球が空中から落下し、地表で爆発を起こす。攻撃範囲が広いが、それ以上に威力の高さがウリ。ただ、消費MPも激しいので、使いどころには注意が必要。ここぞと言うときのためにとっておこう。

LV	威力	MP	効果
1	38	10	天空から物凄い勢い鉄球が落ちてくる
2	38	20	天空から物凄い勢いで3個の鉄球が落ちてくる
3	38	30	天空から物凄い勢いで6個の鉄球が落ちてくる
4	38	40	天空から物凄い勢いで8個の鉄球が落ちてくる



⬆見た目にインパクトがある魔法。このサイズの鉄球が連続して落ちてくるとあっては、大ダメージを与えるのも納得できる。

首切り包丁

Butcherknife

炎の料理人、見参！？

名前の由来を知るとちょっと不気味だが、使いやすいシンプルな武器であることには変わりがない。リーチが短く、攻撃力も低めだがモーションスピードは速いというソード系の武器の特徴を過不足なく表している。

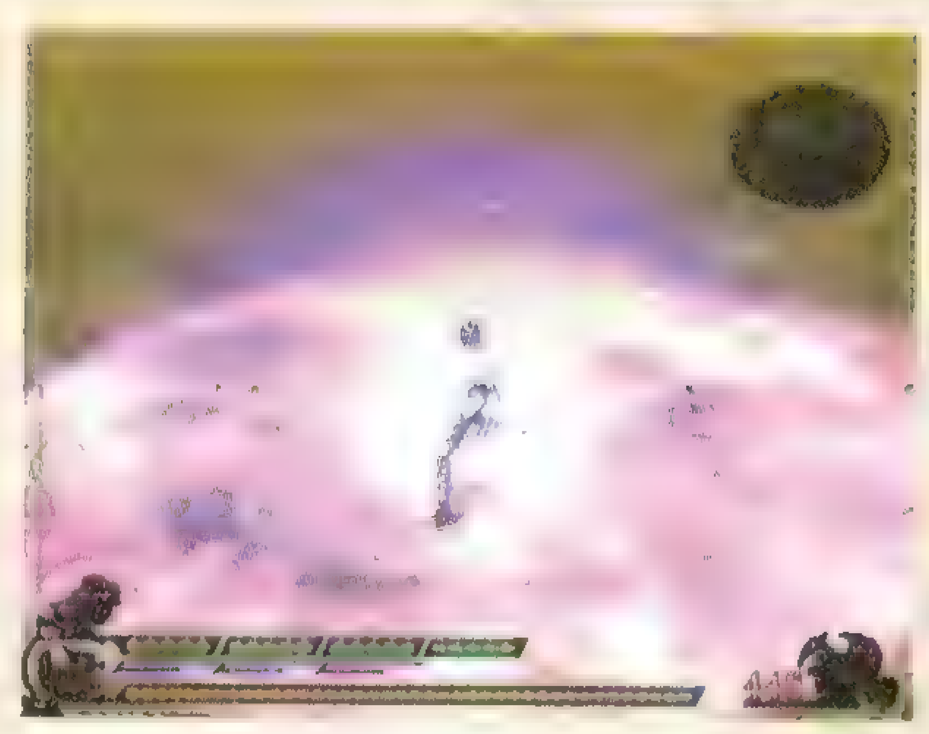
分 類▸ソード　攻撃範囲▸短い
重 量▸1.0kg　切れ味▸良く切れる
材 質▸鉄　チェイン間隔▸4.16秒
入手条件▸？？？

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	2			?	?	?
EXP	―			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			20	?	?	?
スピード	0.90	0.90	0.95	?	?	?

Finish Blow

火を噴く肉切り包丁！

カイムを中心に明るい赤色をした円形の衝撃波が発生する。レベル4ともなれば、かなりのダメージを広範囲に叩きつけることができる。そしてなによりも包丁っぽいモーションがポイント。敵を千切りにしてしまえ！



⬅威力や発生の早さ、攻撃範囲など、すべてにおいてバランスがとれている。早めに出してダウンを奪おう。

Magic　ブレス・オブ・サクリファイス　breath of sacrifice

自分のHPを犠牲にして周囲にダメージ、さらに攻撃力アップにダメージ軽減の効果がつく。レベル2以降になると、攻撃判定のある火球も同時に召喚される。強敵と戦う際には重宝することは間違いない。



⬆強力なのは事実だが、発動しただけでカイム自身にダメージがあるのを忘れてはいけない。多用できる魔法ではないのでいざというときに使おう。



➡攻撃力の高い敵と戦うときに有効。チェインをつなげてスフィアを出せば、発動時のHP犠牲はそれほど気にならない。

涅槃の短剣

Kris

生贄の命を啜いし魔剣

クリスナイフと呼ばれる、波打つ刀身を持った剣。攻撃力は低くリーチも短いが、最大コンボ数が多い点とモーションスピードが速い点で、チェイン狙いに適している。使いどころは限られるが、優秀な武器だ。

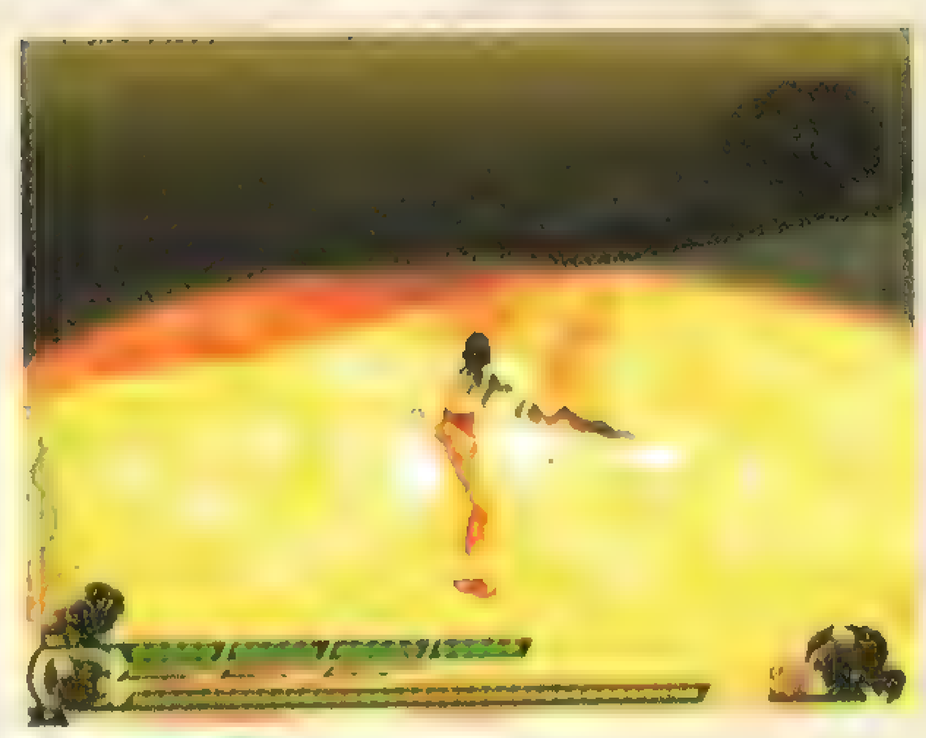
分類▸ソード　攻撃範囲▸短い
重量▸1.5kg　切れ味▸とても良く切れる
材質▸隕鉄　チェイン間隔▸4.31秒
入手条件▸「第二章6節」で、北東の家の中に配置

LV	1					2			3			4		
グラフィック														
攻撃力	3					6			8			14		
EXP	—					200			500			900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
FB					10			20			30			40
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.95	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50

Finish Blow

タイミングよく使おう

攻撃力の低い武器の宿命なのだが、武器攻撃だけで敵をダウンさせるのは難しい。早い段階でフィニッシュブローにつなぎ、少しずつでも敵をダウンさせ、有利に戦闘を運ばなければ乱戦では生き残れないだろう。



←発動の早さは標準的なので、使いどころを間違えなければ問題ない。モーションのスキを計算すべし。

Magic　ヴォイス・オブ・ザ・クレセント　voice of the crescent

三日月状の光弾が敵を追尾して攻撃する。攻撃範囲はかなり広く、ザコ敵の大群を相手にするときなどには非常に有効だ。威力は低いので、ボス戦や防御力の高い敵相手には役に立たないのが欠点。

LV	威力	MP	効果
1	8	10	三日月状の光弾が敵をめがけて飛んでいく
2	8	10	3つの三日月状の光弾が敵をめがけて飛んでいく
3	8	10	5つの三日月状の光弾が敵をめがけて飛んでいく
4	8	10	9つの三日月状の光弾が敵をめがけて飛んでいく



↑白く輝くブーメランが画面上を乱舞。美しさの点でも目を見張る。威力不足が玉にキズだが、積極的に使うことをオススメしたい。

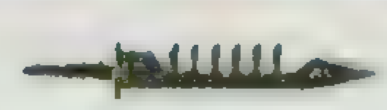
白蝋の剣

Sword breaker

相手の剣をも打ち砕く剛剣

本来は背側の突起で相手の剣を受け、はさみこんでへし折る剣。ゲーム中ではその機能を使うことはできないが、バランスのとれたよい武器になっている。攻撃力、リーチともにソード系の武器としては標準以上だ。

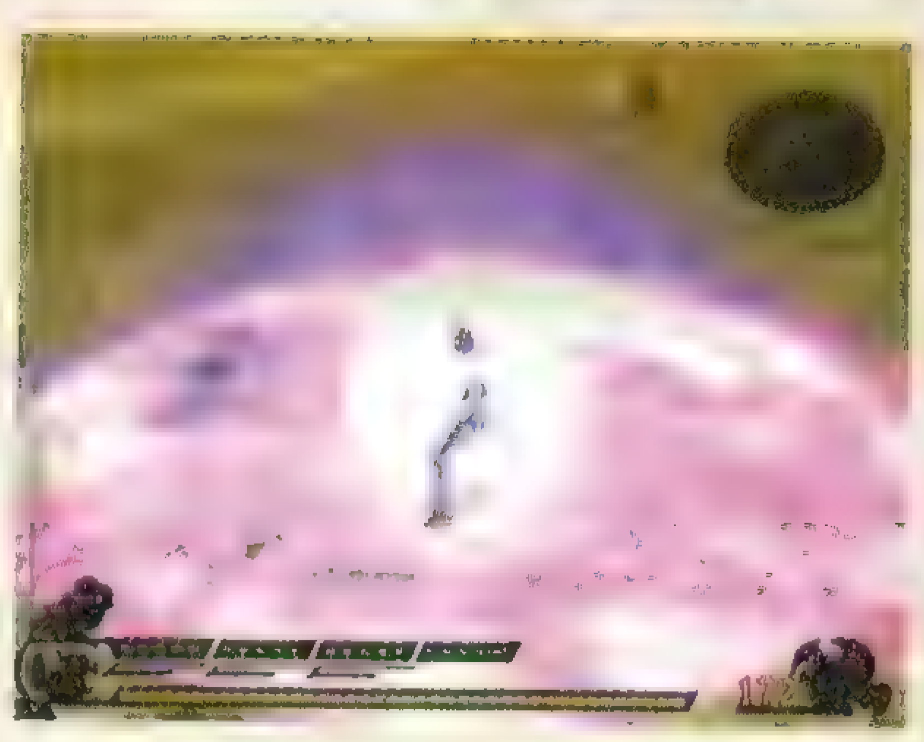
分類 ▶ ソード　　攻撃範囲 ▶ 長い
重量 ▶ 1.6kg　　切れ味 ▶ とても良く切れる
材質 ▶ 鋼鉄　　チェイン間隔 ▶ 4.31秒
入手条件 ▶「第三章7節」で、北西の岩の近辺に配置

LV	1			2			3			4		
グラフィック												
攻撃力	7			11			14			19		
EXP	—			200			500			900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			10			20			30			40
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.50

Finish Blow

魔法との相乗効果を狙え

ピンク色の光がカイムを中心にして炸裂する。技の出が早く、広い範囲をカバーできる攻撃。また、敵から姿を隠す効果を持つ魔法と組み合わせることで、余裕を持ってレベル4まで発動することができる。

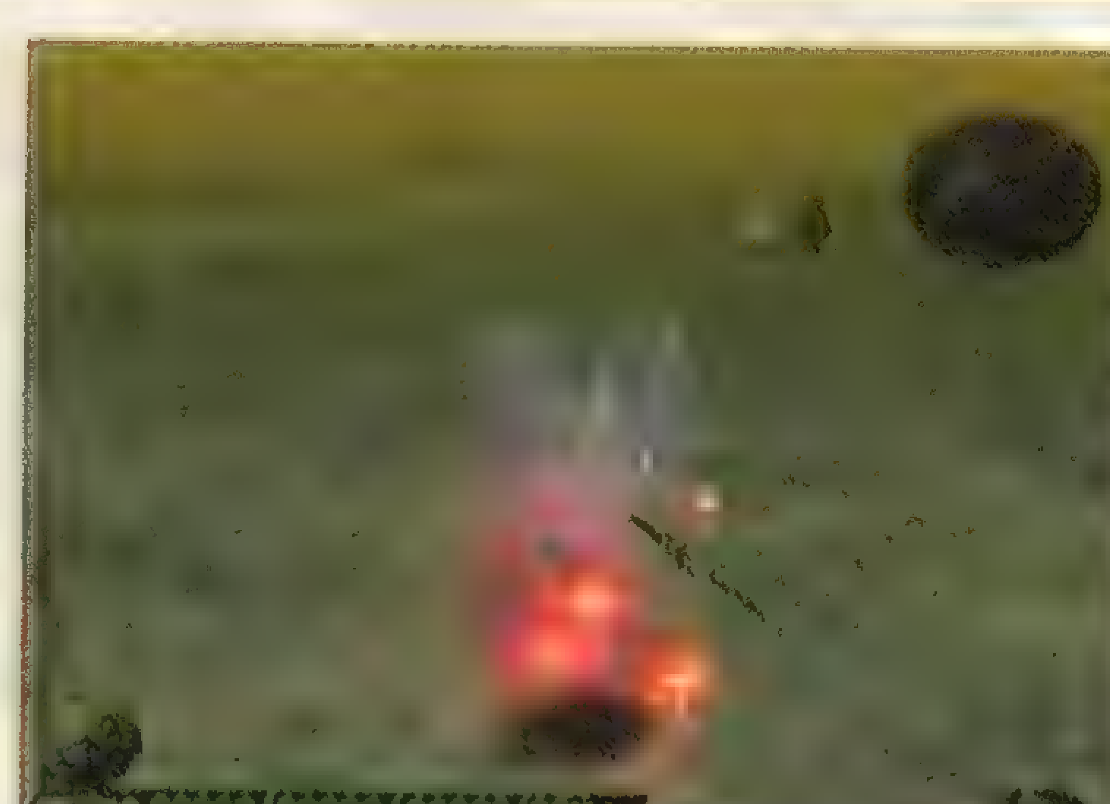


⬅このタイプのフィニッシュブローは非常に使い勝手がいい。早い段階で連発するのもひとつの手だ。

Magic　ブレス・オブ・インビジブル　breath of invisible

一定時間透明になり、敵の攻撃を受け付けない。さらに攻撃力アップの効果をもたらす。発動したあとにより攻撃力の高い武器に交換すれば、驚異的なダメージが期待できる。その効果を一度試してみよう。

LV	威力	MP	効果
1	–	10	10秒間、体が透明になり攻撃力が1.5倍に上がる
2	–	20	15秒間、体が透明になり攻撃力が2倍に上がる
3	–	30	20秒間、体が透明になり攻撃力が2.5倍に上がる
4	–	40	25秒間、体が透明になり攻撃力が3倍に上がる



⬆魔法の効果で透明になっているはずなのに、敵はこちらには気づいているような気配も見える。武器が透明ではないからか？

白蝋の剣

武器

断罪の斧

Adjudgement

圧倒的な破壊力で叩き斬れ

両手持ちの巨大な斧。攻撃力はトップクラスだが、モーションスピードは遅くスキも大きい。この場合、自然と“肉を切らせて骨を断つ”という戦闘スタイルにならざるを得ない。この武器で多数の敵を相手にするのは危険だ。

分類▶アックス	攻撃範囲▶短い
重量▶5.0kg	切れ味▶切れる
材質▶鋳鉄	チェイン間隔▶？秒
入手条件▶「第？章」で入手可能	

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

スキの多さは攻撃力でカバー

もともと武器の攻撃力が高く、ダウンも奪いやすいので、ダウンからチェイン狙いで発動、という考えは必要ない。緊急脱出用としては技の出が遅いので、遠距離の敵に先制攻撃をしかけるのに使っていこう。



←左スティックを倒した方向に衝撃波が飛ぶタイプ。射程距離は長いので、使い方次第で強力な攻撃となる。

Magic スピリチュアル・ホーン

spiritual horn

カイムの周りを青色の妖精が回り、近寄る敵にダメージを与える。レベルが上がれば妖精の数が増え、ダメージもアップ。武器のリーチが短いので、魔法を発動させて敵中に飛び込むという使い方がいい。



↑魔法攻撃を受けてのけぞった敵に、斧の強烈な一撃を叩き込もう。少々防御力が高い敵でも、この連係を食らわせればイチコロだ。



➡武器の攻撃よりも威力は劣るが、組み合わせることで絶大な効果を発揮する。MPがたまったらすぐに発動してしまおう。

断罪の斧

武器

赤の旋風

Crimson Gust

バランスの取れた大戦斧

「断罪の斧」に比べれば攻撃力は多少見劣りするが、モーションスピードはやや速い。斧系武器の利点であるダウンさせやすさは健在なので、使いようによっては主力として使える可能性がある。ともかく慣れが必要だ。

分類 ▸ アックス	攻撃範囲 ▸ 短い
重量 ▸ 4.5kg	切れ味 ▸ 切れる
材質 ▸ 鋳鋼	チェイン間隔 ▸ 6.94秒
入手条件 ▸「第三章十四節」で、洞窟内の重歩兵を倒すと牢獄内に出現	

LV	1					2		3		4	
グラフィック											
攻撃力	21					32		38		42	
EXP	—					200		500		900	
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FB					30		40		50		60
スピード	1.00	1.20	1.00	1.20	1.20	1.00	1.00	1.00	1.20	1.10	0.90

Finish Blow

こまめに使っていこう

カイムを中心に青い閃光が炸裂する。技の出は遅めだが、全方位をカバーするタイプなので使いやすい。ダウンした敵に強力な斧の一撃を叩き込み、起き上がる時間を与えずに一気にとどめを刺してやろう。



⬅チェイン狙いでのフィニッシュブローは意味なし。攻撃力が高いので、敵がすぐ力尽きてしまう。

Magic ギガンテス・クロウ

Gigantes craw

巨大な隕石が上空から降り注ぎ、地表で大爆発を起こす。演出が実にハデで見ごたえのある魔法だ。威力はそこそこだが、隕石本体だけではなく、爆風にも攻撃判定があるので多くの敵にダメージを与えられる。

LV	威力	MP	効果
1	28	10	暗黒星雲より巨大な隕石を呼び寄せ落下させる
2	28	20	暗黒星雲より3つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる
3	28	30	暗黒星雲より6つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる
4	28	40	暗黒星雲より9つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる



⬆消費MPが多いのが難点だが、それだけの価値のある強力な魔法。隕石の雨を降らせて敵部隊を一気に焼き尽くそう。

赤の旋風

武器

不浄なる斧

Axe of Filth

汚れた魔力に満ちた片刃斧

攻撃力はトップクラス、モーションスピードや攻撃範囲も斧としては及第点で、アックス系では最強と呼んでいいかもしれない。ただし、他の武器のほうが基本性能が上なので、実戦での使用機会はほとんどない。

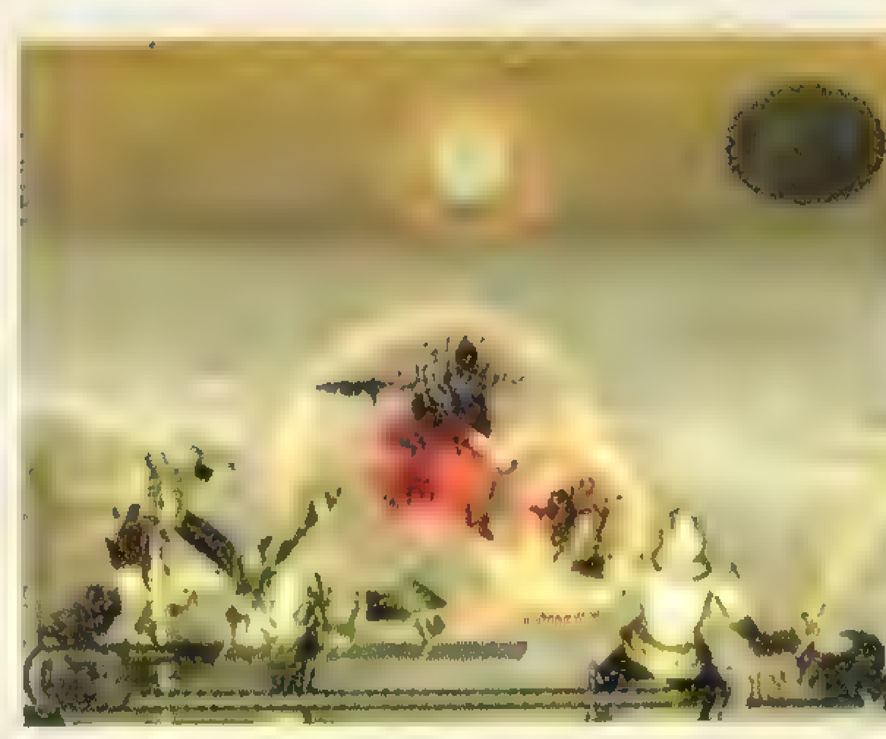
分類 ▸ アックス　攻撃範囲 ▸ 短い
重量 ▸ 5.0kg　切れ味 ▸ 切れる
材質 ▸ 鋼鉄　チェイン間隔 ▸ 6.94秒
入手条件 ▸「第九章2節」で、南東の路地に配置

LV	1			2		3		4				
グラフィック												
攻撃力	36			41		49		54				
EXP	—			250		530		800				
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			50		70		90					100
スピード	1.00	1.05	1.10	1.15	1.25	1.10	1.15	1.20	1.15	1.10	1.20	0.70

Finish Blow

出しやすく頼りになる

アックス系の宿命であるモーションスピードの遅さとスキはどうしようもないが、3段目で発動できるため使いやすい。射程距離も長いので、離れた敵にもダメージを与えて戦闘を有利に進めることができるぞ。



←左スティックを入れた方向に、黄色の光弾を射出する。攻撃判定は、カイムの周りにも発生する。

Magic アイ・オブ・サラマンダー eye of salamander

カイムを中心に猛烈な火柱が爆発して周囲の敵に大ダメージを与える。攻撃範囲は意外と狭いので、敵部隊に斬り込んだあと、魔法発動時の無敵時間を生かして敵を一掃する使い方がベターだろう。

LV	威力	MP	効果
1	38	10	サラマンダーの炎が広がる
2	52	20	サラマンダーの爆炎が広がる
3	66	30	サラマンダーの炎が広がり爆発する
4	101	40	サラマンダーの炎が広がり大爆発する



↑敵をひきつけ、一気に焼き払う。威力はかなり高く、非常に役に立つ魔法だ。ただしMPの消費量が多いので、あまり多用はできない。

不浄なる斧

Axe of Filth

汚れた魔力に満ちた片刃斧

攻撃力はトップクラス、モーションスピードや攻撃範囲も斧としては及第点で、アックス系では最強と呼んでいいかもしれない。ただし、他の武器のほうが基本性能が上なので、実戦での使用機会はほとんどない。

分 類 ▸ アックス　攻撃範囲 ▸ 短い
重 量 ▸ 5.0kg　切 れ 味 ▸ 切れる
材 質 ▸ 鋼鉄　チェイン間隔 ▸ 6.94秒
入手条件 ▸「第九章2節」で、南東の路地に配置

LV	1			2		3		4				
グラフィック												
攻撃力	36			41		49		54				
EXP	—			250		530		800				
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			50		70		90					100
スピード	1.00	1.05	1.10	1.15	1.25	1.10	1.15	1.20	1.15	1.10	1.20	0.70

Finish Blow

出しやすく頼りになる

アックス系の宿命であるモーションスピードの遅さとスキはどうしようもないが、3段目で発動できるため使いやすい。射程距離も長いので、離れた敵にもダメージを与えて戦闘を有利に進めることができるぞ。



←左スティックを入れた方向に、黄色の光弾を射出する。攻撃判定は、カイムの周りにも発生する。

Magic アイ・オブ・サラマンダー eye of salamander

カイムを中心に猛烈な火柱が爆発して周囲の敵に大ダメージを与える。攻撃範囲は意外と狭いので、敵部隊に斬り込んだあと、魔法発動時の無敵時間を生かして敵を一掃する使い方がベターだろう。

LV	威力	MP	効果
1	38	10	サラマンダーの炎が広がる
2	52	20	サラマンダーの爆炎が広がる
3	66	30	サラマンダーの炎が広がり爆発する
4	101	40	サラマンダーの炎が広がり大爆発する



↑敵をひきつけ、一気に焼き払う。威力はかなり高く、非常に役に立つ魔法だ。ただしMPの消費量が多いので、あまり多用はできない。

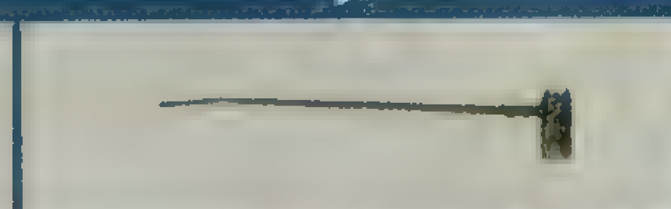
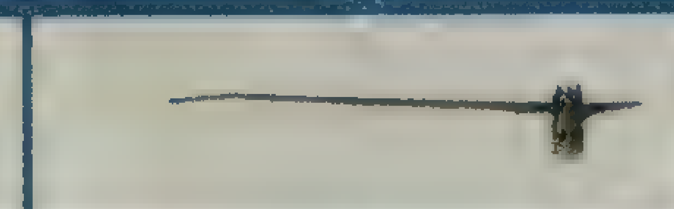
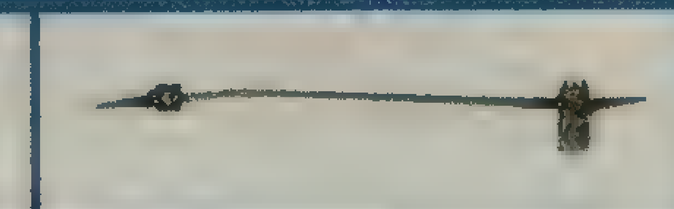
骨砕き

Bonebreaker

ありふれた武器ゆえの不満感

ある老人が想像を絶する目的のために鍛え上げた斧。序盤で手に入るうえ、1段目のリーチが長く、モーションスピードも標準的。性能は悪くないのだが、攻撃力と攻撃範囲に不満が残るため、後半で使う機会は少ない。

分類 ▸ アックス	攻撃範囲 ▸ 長い
重量 ▸ 3.0kg	切れ味 ▸ 切れる
材質 ▸ 銑鉄	チェイン間隔 ▸ 5.95秒
入手条件 ▸「第一章2節」をクリア後に入手	

LV	1					2			3		4	
グラフィック												
攻撃力	7					15			18		20	
EXP	—					150			350		600	
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB					10			20		30		40
スピード	1.20	1.20	1.20	1.10	1.10	1.00	1.10	1.10	1.00	1.00	1.00	0.90

Finish Blow

攻撃力不足はこれでフォロー

左スティックを入れた方向に青い衝撃波が飛ぶ。リーチが長いので当てやすいが、武器のモーションスピードがイマイチ遅いので使いづらい。攻撃力不足を補うためには、ダウンを奪って追撃を狙うしかないのだが……。

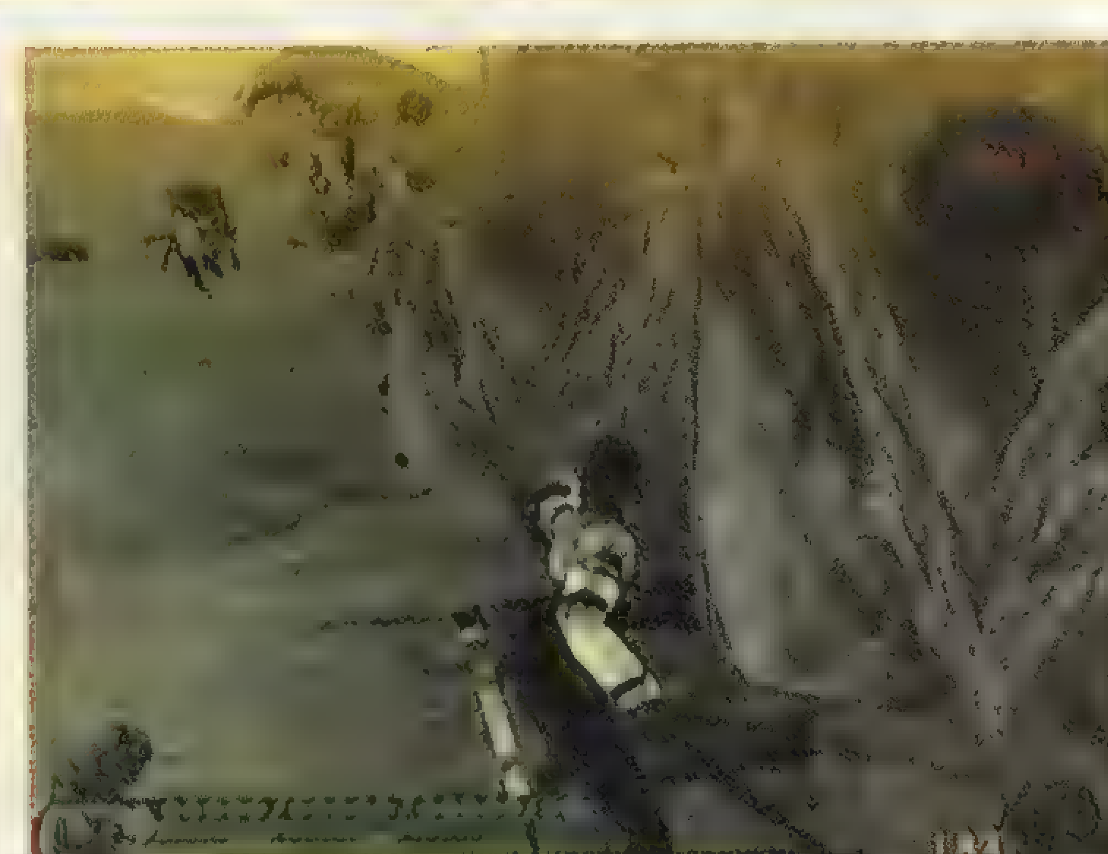


⬅レベル1からしてスキが大きいため、モーション中に敵の攻撃を受けてつぶされてしまうことが多い。

Magic ファング・オブ・クエイク fang of quake

地面から巨大な石柱が生え、敵を空高く打ち上げる。ただ、魔法を発動したときの硬直時間が長いため、空中の敵に追撃を入れることはできない。威力が低いのもネック。唯一の利点は攻撃範囲が広いぐらいか。

LV	威力	MP	効果
1	12	10	巨大な岩柱が地面から生えてくる
2	12	20	3本の巨大な岩柱が地面から生えてくる
3	12	30	6本の巨大な岩柱が地面から生えてくる
4	12	40	12本の巨大な岩柱が地面から生えてくる



⬆消費MPが激しいので乱発はできない。かと言って一撃必殺を狙うだけの威力もない……。別の武器に変えたほうが懸命だ。

渇きの戦斧

Killer Hunger

血に飢え、殺しに渇く戦斧

白く輝く刀身が印象的な戦斧。攻撃力は斧としては平均的で、レベル1から高いダメージ量を誇っている。モーションの遅さと攻撃範囲の狭さをテクニックでカバーできれば、かなりの戦力になってくれるはずだ。

分類	▶アックス	攻撃範囲	▶短い
重量	▶5.0kg	切れ味	▶切れる
材質	▶大理石	チェイン間隔	▶？秒
入手条件	▶「第？章」で入手可能		

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

長い射程距離を生かそう

強烈な破壊力を持ったエネルギー球を左スティックを倒した方向に射出する。弓兵が攻撃態勢に入る前に倒すのに使ったり、魔法兵をなぎ倒したりと飛び道具としての活用がメインになってくるだろう。



⬅武器のモーションスピードが遅いので、結果として技の出は遅くなる。乱戦の状況下で使うのは難しい。

Magic ファントム・アイ

phantom eye

地面に現れた魔方陣から呪いの波動があふれ、敵を一掃する。レベルが上がるごとに威力もアップするが、攻撃範囲は狭い。ただ、効果が発生している時間は長いので、意外とダメージ効率はいい。



⬆MPの消費効率がよく、レベルが上がれば高威力の魔法を連続して使うことができる。ストーリー後半での活躍が期待できるぞ。



➡攻撃範囲は狭いのが欠点だが、カイムを中心に全方向に攻撃判定が出るので、敵に囲まれてしまったときに役立つ。

処刑台の記憶

Executer

罪人の血を吸う大斧

長い柄の先に両刃の頭部がついた大斧。攻撃力はそこそこだが攻撃範囲が広いため、敵部隊を一気に叩き伏せられる。モーションも横斬りが多く、多数の敵を相手にするのに適している。乱戦での使用がオススメ。

分類▶アックス　攻撃範囲▶長い
重量▶3.5kg　切れ味▶切れる
材質▶鉄　チェイン間隔▶5.95秒
入手条件▶？？？

LV	1				2	3	4
グラフィック							
攻撃力	16				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				40	?	?	?
スピード	0.95	0.80	0.70	0.75	?	?	?

Finish Blow

技の出が遅く使いづらい

武器本体は多数に対応できる性能だが、フィニッシュブローはイマイチ。全方位をカバーできるタイプなのはいいが、どうにも技の発動が遅く、敵の攻撃でつぶされやすい。狙って出していく局面は少ないだろう。



⬅カイムを中心に明るい赤の衝撃波が広がる。発生の遅さを克服する自信があるのなら使ってみよう。

Magic ディバイン・ネイル

divine nail

鋭いカマイタチが飛び交い、敵を切り裂いていく。攻撃力もそこそこあるのだが、何よりもMPの消費が少ないのがポイント。レベル4ならば、MPゲージ満タンの状態から8回連続で発動することも可能だ。



⬆連続で発動すれば、敵のHPを大幅に減らすことができる。ヒットしたらさらに武器での追撃を浴びせ、一気にけりをつけてやろう。



➡カマイタチはブーメランのように戻ってくるため、敵に連続で当たりやすい。欠点がほとんどないので使いやすいぞ。

双子の牙

Twin Fang

高い攻撃力を持つ長柄武器

ヴージ、またはグレイブと呼ばれるヨーロッパの長柄武器によく似た形状。長い棒の先につけた大型の刃物で敵を切り裂く。攻撃力は高い部類に入るが、扱いやすさはイマイチなので、使いどころを考える必要がある。

分類▶ポールアックス　攻撃範囲▶長い
重量▶3.0kg　切れ味▶切れる
材質▶鋼鉄　チェイン間隔▶5.95秒
入手条件▶「セエレの祈」で入手可能

LV	1				2			3			4		
グラフィック													
攻撃力	23				32			39			44		
EXP	—				250			530			800		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB				30			40			50			60
スピード	1.00	1.05	1.00	1.05	1.05	0.70	0.90	1.00	1.00	0.90	0.90	1.00	0.80

Finish Blow

有効な使いどころは難しい

武器本体の攻撃範囲がかなり広いため、わざわざスキをつくってまでフィニッシュブローを狙っていく必要はない。チェインを狙う武器でもないので、素直に魔法と武器攻撃に的を絞ったほうがいいかも？



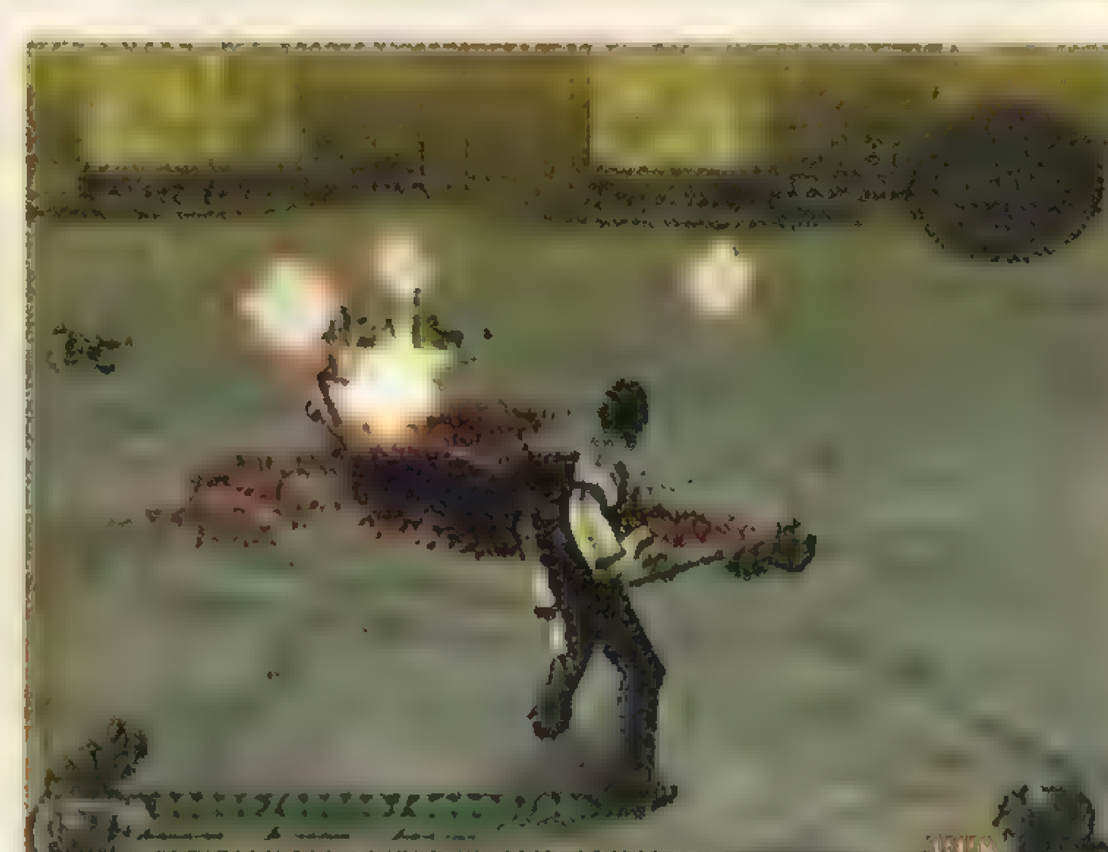
←カイムの周囲に攻撃判定が発生するタイプのフィニッシュブロー。一応使えないことはないのだが……。

Magic ボイス・オブ・ロキ

voice of Loke

光の矢が敵の周囲にまとわりつき、最大4回ダメージを与える。1回に与えるダメージは多いほうなので、合計ダメージはかなりのもの。もちろん、武器での追撃を叩き込んで大ダメージを奪おう。

LV	威力	MP	効果
1	31	5	光の矢が敵を追尾する
2	31	5	2本の光の矢が敵を追尾する
3	31	5	3本の光の矢が敵を追尾する
4	31	5	5本の光の矢が敵を追尾する



↑攻撃中に敵が死んでしまうと、光の矢はその場にとどまり、他の敵にダメージを与えることができなくなる。もったいないがしかたがない。

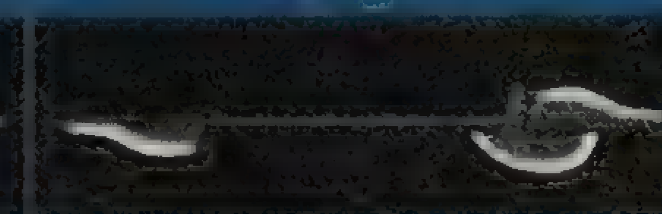
霞切り

Mist Slasher

刃と石突、双方で斬る鉾槍

いわゆるハルバードと呼ばれるタイプの武器。長い柄の先端についた刃はもちろん、反対側の石突部分にも攻撃判定があるため、見た目以上に攻撃範囲が広いことになる。攻撃力も高く、かなり高性能な武器だ。

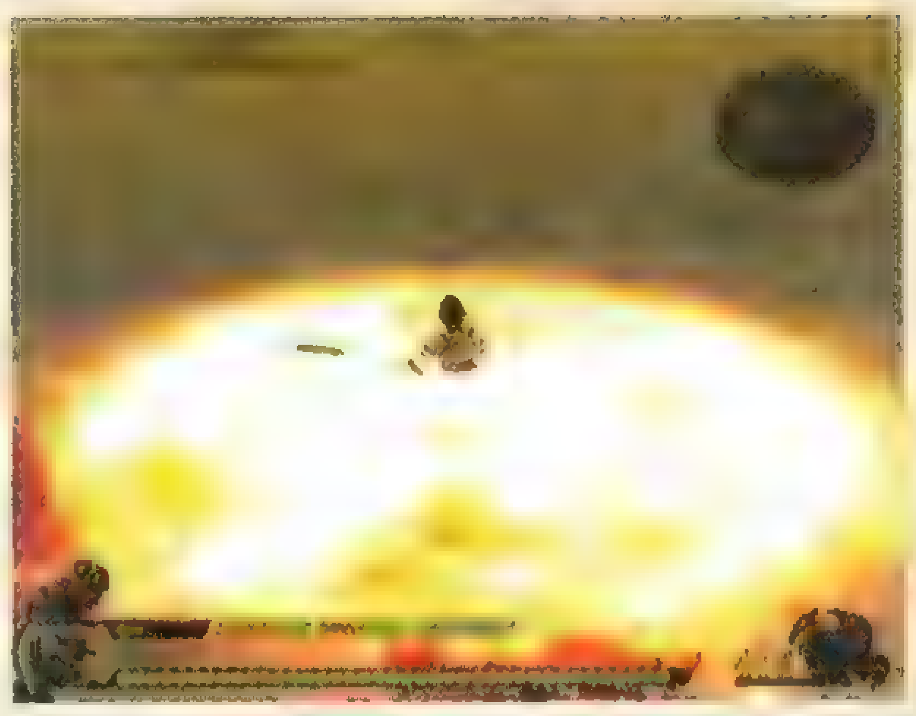
分類 ▶ ポールアックス	攻撃範囲 ▶ かなり長い
重量 ▶ 2.4kg	切れ味 ▶ 切れる
材質 ▶ 鋼鉄	チェイン間隔 ▶ 5.2秒
入手条件 ▶ ？？？	

LV	1				2	3	4
グラフィック							
攻撃力	24				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				30	?	?	?
スピード	1.30	1.20	1.00	1.10	?	?	?

Finish Blow

コンボの流れの中で使おう

黄色い閃光がカイムを中心にして爆発する。スキが少ないとは言えないが、武器での攻撃がダウンを奪いやすく、フィニッシュブローへの移行もラクなので使いやすい。発動のタイミングを体に覚えこまそう。



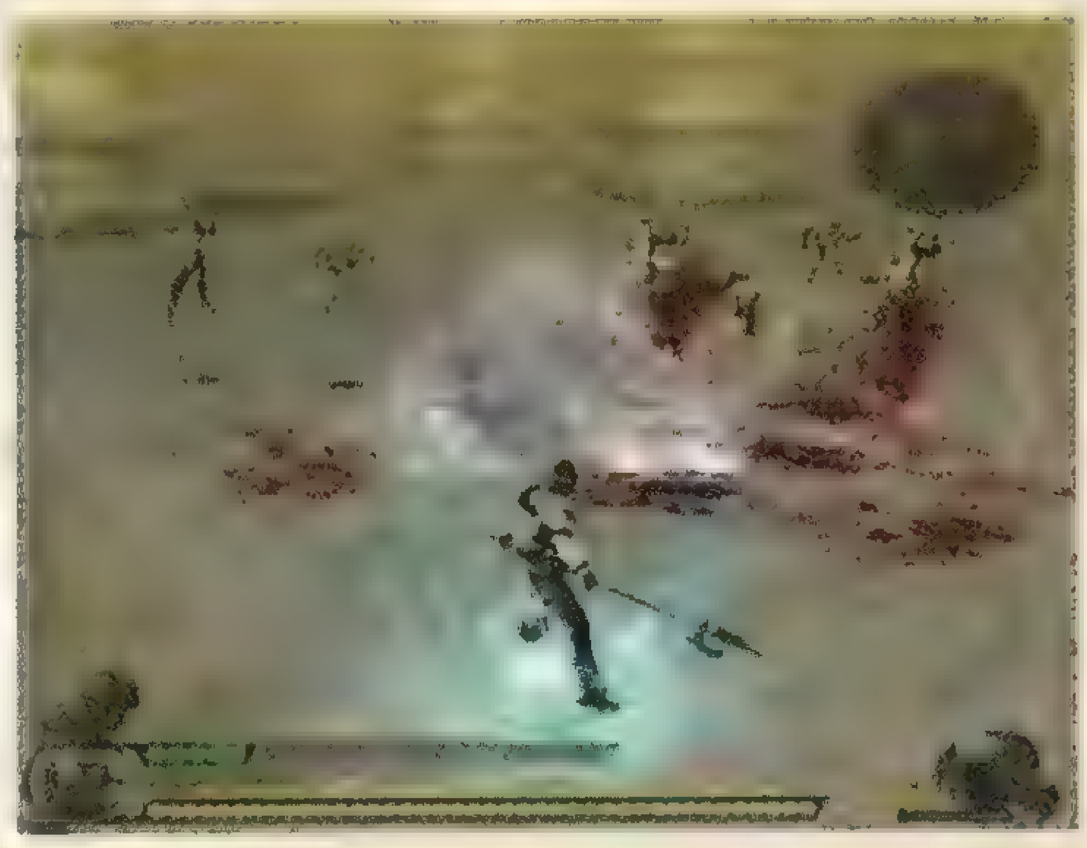
⬅武器攻撃でダウンした相手をフィニッシュブローで追撃し、さらに武器で追い討ちという戦術も。

Magic カスケード・ファング cascade fang

カイムからやや離れたところで水柱を噴出させ、敵を空中高く吹き上げる。与えるダメージは大きいが、慣れるまでは敵に当てにくい。うまく使えば2回以上ヒットするのでより大ダメージとなる。



⬆敵との距離関係をきっちり把握しておかないとまったくダメージを与えられない場合もありうる。使い方の難しい魔法だ。



➡持続時間がとにかく長いのが特徴。MP消費や威力も高く、非常に使いやすい。攻撃範囲にクセがあるのが唯一の欠点。

王妃の玉座

Queen's Throne

突きが主体のハルバード

「霞斬り」同様、槍と斧の利点を兼ね備えたハルバードタイプの武器。攻撃力は十分だが、モーションが突き主体なので多少使いづらい。チェインはそれなりに狙えるので、慣れさえすれば乱戦でも使えるはずだ。

分類▸ポールアックス　攻撃範囲▸かなり長い
重量▸2.4kg　切れ味▸切れる
材質▸鉄　チェイン間隔▸？秒
入手条件▸「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

全方位をカバーする衝撃波

カイムを中心に青白い衝撃波が広がる。多少使いにくい武器のモーションをフィニッシュブローがカバーしている感じだ。ダウンを奪って武器攻撃で追撃し、高い攻撃力を生かして一気に大ダメージを奪おう。



⬅出は多少遅いので注意が必要。武器の攻撃で相手を蹴散らし、おもむろに発動させて追撃に移ろう。

Magic ヴォルテックス・ブラッド

voltex blood

地上と空中に魔方陣が出現し、その間に蓄えられたエネルギーが爆発し敵を焼き尽くす。魔方陣の出現時とエネルギーの爆発時の2回、敵にダメージを与える。威力はかなり高いので、有効に使いたい。



⬆発動から爆発までの時間差が多少ある。魔法を使ったら爆発を待たずに敵に攻撃をしかけていったほうがいいかもしれない。



➡発動タイミングはやや早めを意識すること。エネルギーが爆発するまでの間は、ガードで敵の攻撃を防いでおくといい。

日出国の魔刃

the raikuni

姿も切れ味もバツグンの薙刀

長い柄の先に反りの浅い刃をつけた薙刀は、江戸時代まで女性の武器として使用されていた武器。そこそこの攻撃力と長いリーチが特徴。モーションも速くチェインもつながりやすいので、使い勝手は良好だ。

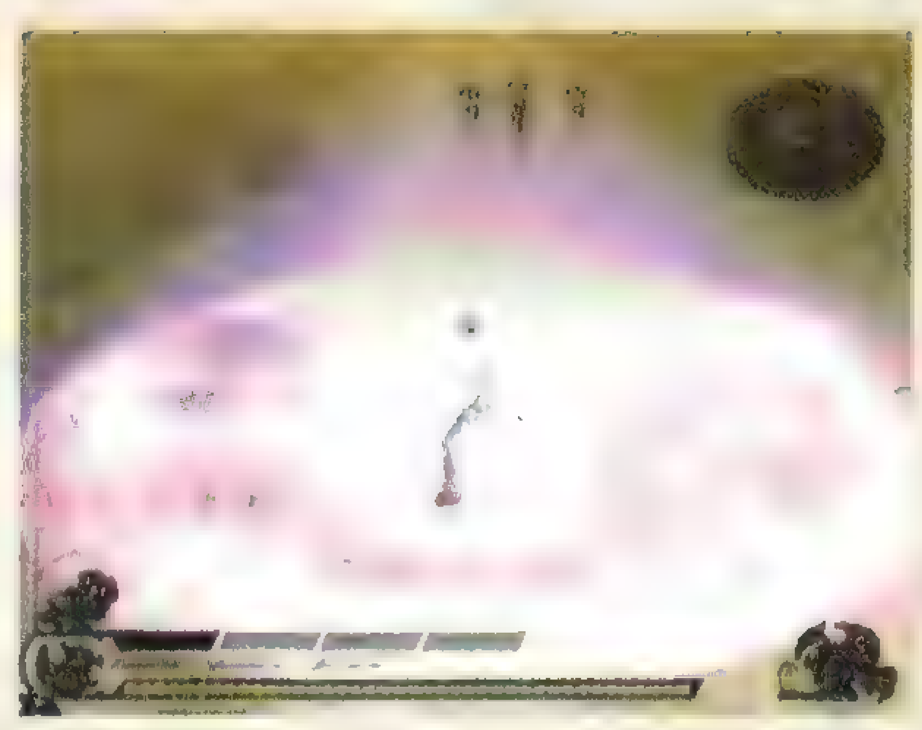
分類 ▸ ポールアックス　攻撃範囲 ▸ かなり長い
重量 ▸ 2.8kg　切れ味 ▸ 良く切れる
材質 ▸ 銑鉄　チェイン間隔 ▸ 5.2秒
入手条件 ▸「第四章5節」で、荒野中央のオーガを全滅すると山裾の奥に出現

LV	1				2			3		4			
グラフィック													
攻撃力	14				28			31		32			
EXP	—				250			530		800			
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB				20			30		40				50
スピード	1.00	1.00	1.10	1.20	0.75	1.05	1.05	1.05	1.10	1.00	0.90	1.05	0.70

Finish Blow

高性能だが出番は少ない？

カイムを中心に赤い色の衝撃波が広がる。武器の使い勝手がいいため、フィニッシュブローに頼る必要性は感じられないが、使いやすいフィニッシュブローなので多用しても問題ない。発動のタイミングを覚えよう。



⬅発動が遅めなので、よく考えて出していかないとスキができてしまう。まず敵をダウンさせてから狙おう。

Magic　ブラッディネス・オブ・ザ・ペイン　bloodiness of the pain

地面に描かれた魔方陣から毒霧が立ち上り、敵を窒息させる。威力はそれほど高くないが、効果が発生している時間が長いのでダメージ効率がいい。発動させたらすぐに武器での追撃の準備をしよう。

LV	威力	MP	効果
1	20	10	魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を奪いとる
2	20	10	3つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を奪いとる
3	20	10	5つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を奪いとる
4	20	10	8つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を奪いとる



⬆どす黒い猛毒の霧が周辺に漂う。攻撃範囲はそれほど広くはないので、敵が密集している状況で使っていくのが常道だ。

嵐神の閃撃

Thundergod

高い攻撃力、長いリーチで圧倒

嵐の神の怒りが封じ込まれた武器。かなり重くモーションスピードは遅いが、攻撃力は高いので十分実用に耐えうる。チェイン狙いをするときは、魔法との併用が大事だ。武器の欠点を補う魔法なので有効に使おう。

分類▶ポールアックス　攻撃範囲▶かなり長い
重量▶2.8kg　切れ味▶切れる
材質▶鋼鉄　チェイン間隔▶？秒
入手条件▶？？？

LV	1				2	3	4
グラフィック					unknown	unknown	unknown
攻撃力	23				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				30	?	?	?
スピード	1.25	1.10	1.00	0.70	?	?	?

Finish Blow

遠距離からの先制攻撃に使おう

左スティックを倒した方向に赤色の衝撃波を放つ。リーチはそこそこあるが、武器のモーションスピードが遅いので、使い勝手はよくない。乱戦の中での使用は難しいので、遠距離で飛び道具的な使い方をしよう。



←カイムの周囲にも攻撃判定は出るが、武器のリーチを考えるとあまり頼りにならない。おまけ程度に考えよう。

Magic トルネード・ホーン

tornado horn

カイムの周囲に竜巻が巻き起こり、近づく敵を吹き飛ばす。吹き飛んだ敵に追撃できるため、チェインを狙っていくことも可能だ。威力は高いほうなので、かなり使い勝手のいい魔法だといえる。



↑魔法単体での使用というよりも、武器での攻撃のサポートだと考えたほうがいい。少々防御力の高い敵でも一気に倒せるぞ。



➡威力、持続時間、MP消費のすべてのバランスがとれた魔法。弱い敵相手なら発動して走り去るだけで倒せてしまう。

火鱗の戦斧

Firescales

炎の堕天使の力を封じた斧

名前は斧だが、見た目は薙刀に近い。攻撃力はかなり高く、武器のリーチも長いのだが、モーションスピードは遅い部類に入る。ボタンを押してから攻撃が発生するまでにやや時間がかかるので注意しよう。

分類▶ポールアックス	攻撃範囲▶かなり短い
重量▶3.2kg	切れ味▶切れる
材質▶鉄	チェイン間隔▶？秒
入手条件▶「第？章」で入手可能	

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

ダウンからの追撃を狙おう

カイムを中心に青い衝撃波が爆発する。全方位をカバーするタイプなので使いやすいが、敵をダウンさせる目的でしか使いようがない。発動後のスキが大きいため、出すタイミングをきっちり覚えておく必要がある。



⬅3段目ならばまだスキは少ないが、5段目以降ともなると無防備の時間が長い。発動するなら早めに。

Magic ブレス・オブ・ベリアル

breath of Belial

魔法の霧がカイムを包み込み、一定時間攻撃力がアップする。レベル4なら3倍にもなる。武器の攻撃力が高いため、魔法でパワーアップすればかなりのダメージを期待できる。大勢の敵を一気になぎ倒そう。



⬆ボス戦はもちろん、乱戦のときにも積極的に使っていこう。MP消費も少ないので、効率的かつ有利に戦闘が進められるはずだ。



➡武器の攻撃力の高さをさらに生かす魔法。MP消費が少ないので、魔法で攻撃力を上げてから武器を交換してもいい。

死神の大鎌

Deadly Sickle

犠牲者の命を刈り取る死神の鎌

農作業用の鎌が発展し、戦闘用へと進化した武器。武器の形もともかく、振るったあとに残る漆黒の軌跡が不気味だ。攻撃力はかなり高く、攻撃範囲やモーションスピードも標準なのでそれなりの戦力が期待できる。

分 類▶ポールアックス　攻撃範囲▶かなり長い
重 量▶3.2kg　切れ味▶切れる
材 質▶鋼鉄　チェイン間隔▶？秒
入手条件▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

破壊力はあるがスキが気になる

カイムを中心に青い閃光が周囲に広がる。攻撃力は高いが、5段目からしか出せないので、フィニッシュブローをメインにすえた戦い方は難しいだろう。1対1の状況に持ち込んだときに敵のダウンを狙って使うといい。



⬅ポールアックスならではの発生の遅さがネック。無理に戦術に組み込むのはやめたほうがいい。

Magic　ブラッド・オブ・フォビドゥン・シー　blood of forbidden sea

濃紺と赤に輝く魔方陣が地面に描かれ、敵のHPを奪う。かなり遠距離まで射程があり、かつ長時間効果が持続するので、使い勝手はいい。威力も高いので、どんどん使って敵を窮地に陥れよう。



⬆MPの消費は少ないほうなので、出し惜しみせず使おう。もちろん発動後には武器での追撃をしかけ、さらにMPをためるべし。



➡持続時間が長く、威力もそれなりにある。前方にいる敵に対しては強いが、側面や背後からの攻撃には弱い。

死神の大鎌
武器

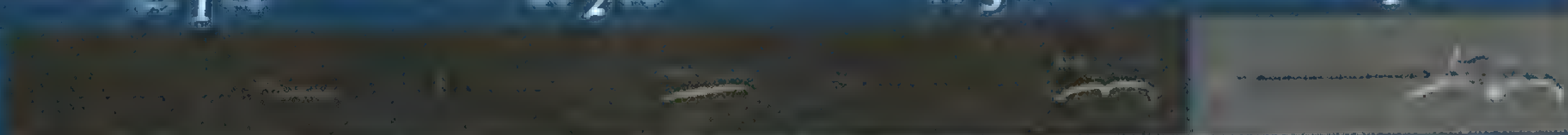
背理の鎌

Traitorsickle

乱戦向き、多段ヒットも狙える

攻撃力は低いが、そのぶん敵がダウンしにくく乱戦でのチェインが狙いやすい。先端の鎌部分に加えて石突にも攻撃判定があるため、一振りで稼げるチェイン数も多い。敵が密集していれば、軽く100ヒットは狙える。

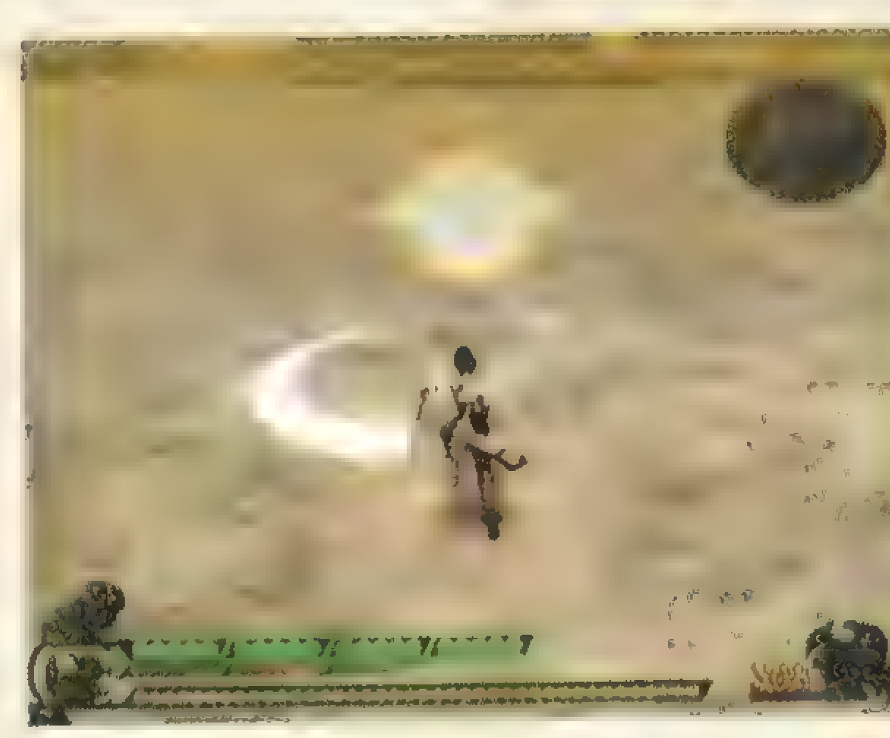
分類 ▶ ポールアックス　攻撃範囲 ▶ かなり長い
重量 ▶ 3.4kg　切れ味 ▶ 切れる
材質 ▶ 鉄　チェイン間隔 ▶ 5.2秒
入手条件 ▶「レオナールの飢」で入手可能

LV	1				2		3			4		
グラフィック												
攻撃力	6				16		17			19		
EXP	—				200		500			900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB				10		20			30			40
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.10	1.00	1.00	0.90	0.70

Finish Blow

遠方の敵の先手を取れ！

黄白色の衝撃波が、左スティックを倒した方向に飛び敵をなぎ倒す。乱戦中、武器の攻撃範囲外の敵に一撃食らわすのに使うという戦法が考えられる。ただし、フィニッシュブローの出はそれほど速くはない。



⬅カイムの周囲の敵をなぎ倒す効果があるが、チェイン主体の武器の性質上あまり必要性は感じられない。

Magic　ファング・オブ・シルフ　fang of Sylph

巨大な竜巻が前方に現れ、敵を吹き飛ばす。ダメージは低いが敵をダウンさせられるため、ダウン中の敵への追撃が狙える。追撃をかければ、魔法の攻撃判定が残っている場合、さらにダメージを期待できる。

LV	威力	MP	効果
1	10	10	恋する精霊の竜巻が出現
2	10	20	恋する精霊の竜巻が3つ出現
3	10	30	恋する精霊の竜巻が6つ出現
4	10	40	恋する精霊の竜巻が10出現



⬆敵を魔法でダウンさせたらすぐに接近し、武器で追撃しよう。武器レベルが高ければ、追撃で起こした敵に再び魔法がヒットするぞ。

招雷の槍

Lightningspear

いかずち呼ぶ神の長槍

槍としては標準的な攻撃力を持つ。コンボの1段目のモーションが縦に長い突きのため、武器のリーチも手伝ってかなりの射程距離を誇る。そのぶん横方向へのあたりは弱いので、注意が必要。モーションスピードは速め。

分類 ▶ スピア
攻撃範囲 ▶ かなり長い
重量 ▶ 2.2kg
切れ味 ▶ 切れる
材質 ▶ 鋼鉄
チェイン間隔 ▶ 5.2秒
入手条件 ▶ ？？？

LV	1				2	3	4
グラフィック							
攻撃力	14				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				20	?	?	?
スピード	1.10	1.20	1.00	1.20	?	?	?

Finish Blow

槍の欠点を補うタイプだ

カイムを中心に全方向に攻撃判定が出現する。縦方向に強く、横や背後には弱い槍の弱点をフォローするフィニッシュブローだ。武器のモーションスピードが速いので出しやすい。効果的に使っていきたいところだ。



⬅前方の攻撃がメインの武器のため、敵の攻撃を食らいやすい。背後や横を確認してから発動させよう。

Magic ボイス・オブ・ゼウス voice of Zeus

いかずちの球が敵を自動で追尾する。威力はそこそこあり、スピードや攻撃範囲も及第点。敵に当てやすい魔法なので、大部隊に切り込むときなどに使うと非常に効果的だ。ダッシュ攻撃で追い討ちを狙え！



⬆MP消費はそれほど多くない部類。魔法が敵にヒットしている間も武器で攻撃すればMPはたまるので、積極的に使っていこう。



➡敵の姿が見える距離からでも当たるため、遠距離から使うのが基本となる。発動後はダッシュして間合いをつめよう。

王位簒奪者の槍

Throne Usurper

鋭い穂先で敵を貫く長槍

槍ならではの突きの強さと、石突や柄までも使った回転攻撃が持ち味の長槍。攻撃力はやや見劣りするが、攻撃範囲やモーションスピードには見るべきものがある。槍としてはオーソドックスな使い心地だ。

分類 ▸ スピア	攻撃範囲 ▸ かなり長い
重量 ▸ 2.2kg	切れ味 ▸ 切れる
材質 ▸ 黄銅	チェイン間隔 ▸ 5.2秒
入手条件 ▸ ？？？	

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	6			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			20	?	?	?
スピード	1.10	1.10	1.10	?	?	?

Finish Blow

ダメージソースはこちらで

カイムを中心に青い衝撃波が炸裂する。武器の攻撃力が不足気味なので、こちらでダメージを確保していく考え方もアリ。全方位に攻撃判定があるため、敵の位置を気にせずに出していけるのも強みだ。



⬅モーションスピードが速いので出しやすい。コンボの流れの中でスムーズに発動できるようにしたい。

Magic ボイス・オブ・イオ

voice of Io

いかずちの矢が敵を自動的に追尾して攻撃する。攻撃範囲は広いものの、威力はかなり低いので、ダメージを与える役割は期待できない。敵をダウンさせ、武器での追撃を狙うのが基本的な使い方となる。



⬆MP消費はレベル1から4まで同じ。レベルが上がるごとに矢の数は多くなるが、正直、あまり使い勝手はよくない魔法の1つだ。



➡当てやすい魔法だが、敵をダウンさせるためだけにしか使わない。MPがたまったら、こまめに使ってダウンを奪おう。

草原の竜騎槍

Dragoon Lance

天翔ける竜とともに戦え！

武器のジャンルとしてはスピアに分類されているが、形状はランスと呼ばれる騎兵槍のもの。ドラゴンに乗ったときに、もっとも似合う武器だ。攻撃力は低いが前方への突きのリーチは素晴らしい。屋内戦闘でぜひ使おう。

分類▶スピア	攻撃範囲▶かなり長い
重量▶3.0kg	切れ味▶切れる
材質▶鉄	チェイン間隔▶5.95秒
入手条件▶「第一章10節」で、2階東側の部屋に配置	

LV	1			2			3				4		
グラフィック													
攻撃力	9			18			21				23		
EXP	—			200			500				900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB			20			30				40			50
スピード	1.10	1.20	1.10	1.10	1.05	1.15	1.10	1.10	1.10	1.10	1.10	0.75	0.65

Finish Blow

前方への攻撃に特化しよう

左スティックを倒した方向に黄色く輝くエネルギー球を飛ばす。リーチは長く、遠方の敵への攻撃には最適。武器自体が前方への攻撃に重点が置かれているので、フィニッシュブローはそれを補強する形になっている。



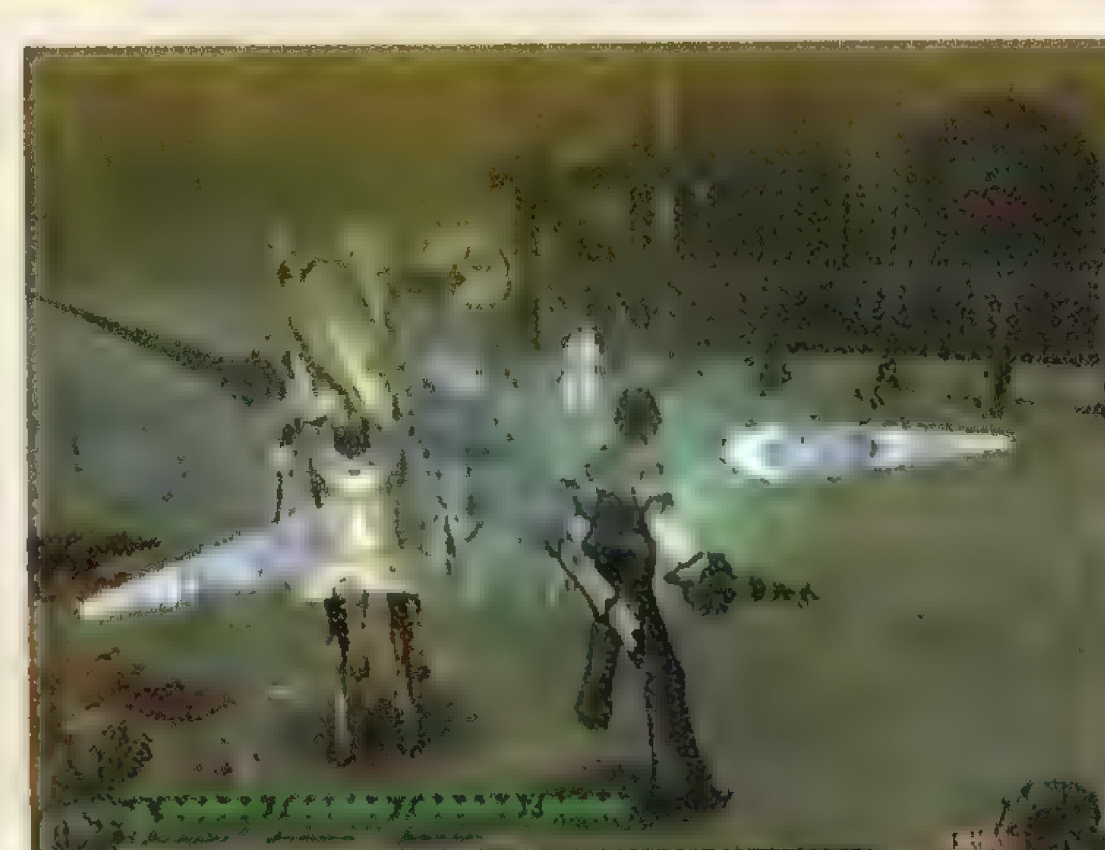
⬅リーチが長いので、飛び道具として使うのが基本。カイムの前方に敵が密集している場所で使っていこう。

Magic ウィング・オブ・ウル

wing of Ullr

カイムを中心に四方八方に向けて氷の槍を発射する。この氷の槍は敵を貫通するものの、直進するだけでホーミングはしないのでやや使いづらい。また、威力も残念ながら期待できるレベルではない。

LV	威力	MP	効果
1	8	5	3本の氷の槍が前方に出る
2	8	5	4本の氷の槍が前方に出る
3	8	5	5本の氷の槍が全方位に出る
4	8	5	8本の氷の槍が全方位に出る



⬆敵をダウンさせられるわけでもなく、他の追加効果もない、あまり使えない魔法。MP消費が少ないのだけが唯一のとりえだ。

バールベリトの涙

Balberith

槍系では最高の攻撃力だが……

攻撃力ならば全武器を通じてもトップクラス。だが、モーションスピードが遅く、アクションもイマイチ。槍ならではのよさを発揮しづらい。スピアということは忘れ、ポールアックスやメイスと思って使ったほうがいい。

分類▶スピア　　攻撃範囲▶かなり長い
重量▶3.2kg　　切れ味▶切れる
材質▶鉄　　チェイン間隔▶？秒
入手条件▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

遠距離の敵はこれで仕留めろ

武器の使いづらさを克服するには、フィニッシュブローを使いこなすことが必須。左スティックを入れた方向に飛ぶエネルギー球は攻撃力が非常に高い。ダウンした敵への追撃を逃さなければ、大ダメージを与えられる。

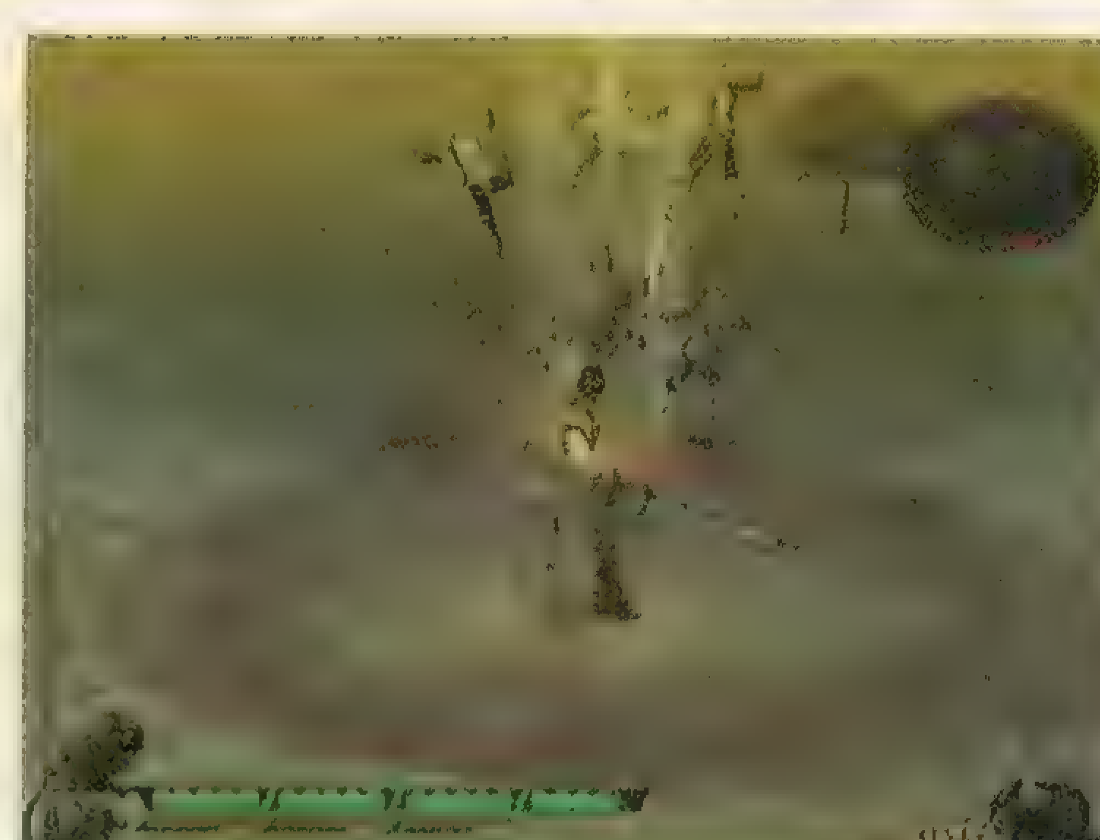


⬅レベル4ならリーチもかなり長くなり、ダメージも強烈。使いこなせば、たいていのザコは一撃で倒せる。

Magic　ボイス・オブ・ジン

voice of Jinn

巨大な竜巻が前方に発生する。このタイプの魔法は、魔法でダメージを与えてダウンした敵に武器で追撃し、再び魔法を当てるのが常套手段。魔法のダメージもそこそこあり、武器も強力なので敵を瞬殺できる。



⬆攻撃範囲はそれほど広くないが、持続時間が長いので武器での追撃が狙いやすい。また、威力も高く、ザコを一掃したいときに便利だ。



➡武器のリーチが長いので、魔法を使ってから接近しての追撃もラクにできる。MP消費も少ないので積極的に使おう。

堕天使の槍

Corrupted Angel

聖人の血に汚れた三叉槍

トライデントと呼ばれるタイプの穂先が3つに分かれた槍。攻撃力は標準的だが、リーチは長め。モーションスピードも速いので、使い勝手はなかなかいい。チェインも狙いやすく、どんな局面でも使える万能武器だ。

分類▶スピア　攻撃範囲▶かなり長い

重量▶3.0kg　切れ味▶切れる

材質▶鉄　チェイン間隔▶5.2秒

入手条件▶？？？

LV	1				2	3	4
グラフィック							
攻撃力	14				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				20	?	?	?
スピード	1.05	1.00	0.75	1.00	?	?	?

Finish Blow

攻撃力はそこそこ、頼り甲斐アリ

カイムを中心に鮮赤色の衝撃波が拡散する。武器のモーションスピードが速いため、フィニッシュブローも出しやすい。全方位にダメージを与える使いやすいタイプなので、どんどんチェインに組み込んでいこう。



⬅攻撃力は普通なので、ダウンした敵への追撃を狙っていきたい。そのままチェインにつなぐのもよし。

Magic　ウィング・オブ・スプライト　Wing of Sprite

カイムの前方に氷の矢を発射。一定距離を飛ぶと爆発し、周囲の敵にダメージを与える。レベル1のときはそれほど強くは感じられないが、威力や弾数が格段に増加したレベル4にもなれば、その効果は絶大。



⬆MP消費は激しいが、威力もレベルに応じてアップする。魔法で敵をダウンさせたら一気に攻めてダメージを与えよう。



➡かなり遠くにいる敵に攻撃できるので、飛び道具として使っていける。発動時と爆発時に攻撃判定があるのも利点だ。

兵士長の聖槍

The Spear Longinus

神の子の命を奪った槍

十字架に掲げられた神の子の体に槍を突き刺したローマの兵士長。彼の名は……ロンギヌス。槍の中では高い攻撃力を持つ優秀な武器だ。ただ、モーションに突きが少なく、槍のよさを生かしきれていない。

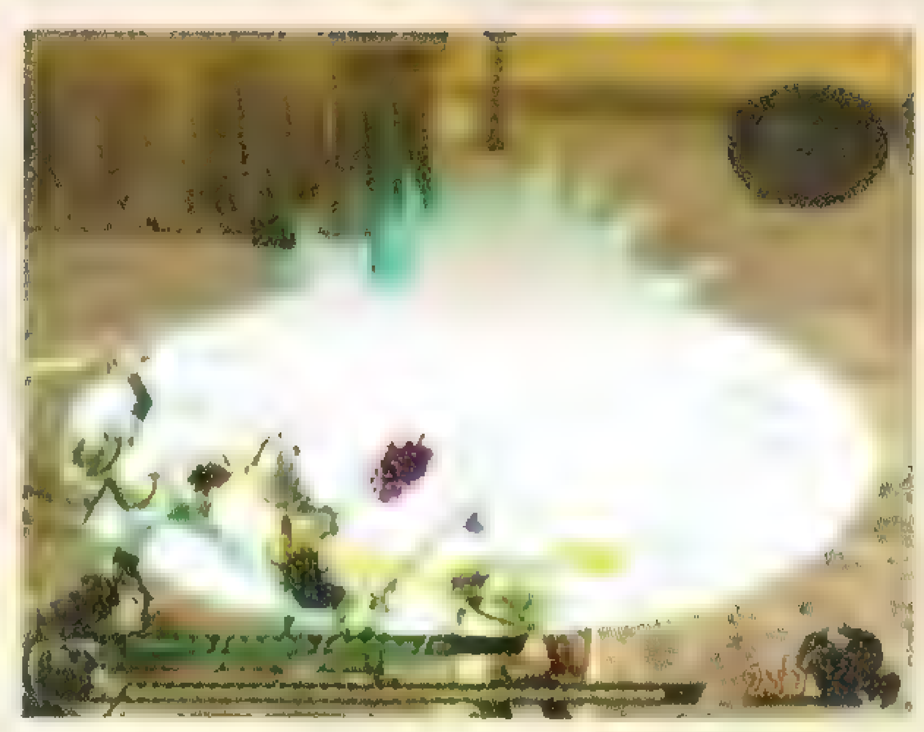
分類▶スピア　攻撃範囲▶長い
重量▶3.4kg　切れ味▶切れる
材質▶銑鉄　チェイン間隔▶5.95秒
入手条件▶「セエレの祈」で入手可能

LV	1				2		3		4				
グラフィック													
攻撃力	23				32		39		44				
EXP	—				250		530		800				
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB				30		40		50					60
スピード	1.10	1.05	1.05	1.10	1.00	1.00	1.00	1.00	1.10	1.00	0.90	1.00	0.70

Finish Blow

攻撃力は普通、使い勝手はよし

青い光がカイムを中心に円を描いて炸裂する。モーションスピードが遅い武器なので発動するときにスキができるが、それさえ克服できれば十分使っていけるレベルだ。敵をダウンさせてチェインを狙おう。



⬅レベル4まで上がればかなりの攻撃力を発揮する。だが、スキも大きくなるのでつぶされないよう注意だ。

Magic ブラッド・オブ・ザ・ヴァンパイア blood of the Vampire

攻撃判定を持つ黒い浮遊球が発生する。効果時間はそこそこ長いので、発動させたらすぐに武器での攻撃に移ろう。レベルが上がると浮遊球の数が増え、射程距離も広がってダメージ効率が向上する。

LV	威力	MP	効果
1	29	10	黒い球が出現
2	29	10	黒い球が3つ出現
3	29	10	黒い球が6つ出現
4	29	10	黒い球が9つ出現



⬆見た目は非常に地味な魔法だが、きっちりダメージを与えることができる。魔法ヒット後は、もちろん武器での追撃を狙っていこう。

血族の紋章

Bloodly Emblem

武術に秀でた兄弟の血を吸う刃

ランサー、またはルンカと呼ばれる十字槍。少し柄が短く、攻撃範囲も狭いのが気になるが、そのぶんモーションスピードは速いので問題ない。それよりも攻撃力の低さが終盤で使うには力不足なのが最大の欠点と言える。

分 類 ▶ スピア
攻撃範囲 ▶ かなり長い
重 量 ▶ 2.6kg
切 れ 味 ▶ 切れる
材 質 ▶ 鋼鉄
チェイン間隔 ▶ 5.2秒
入手条件 ▶ ？？？

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	6			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			10	?	?	?
スピード	1.10	1.05	1.05	?	?	?

Finish Blow

低い攻撃力はダウン狙いでカバー

左スティックを倒した方向に衝撃波が飛ぶ。あまりダメージは期待できないので、とりあえず先制攻撃で敵のHPを削っておきたいときなどに使用しよう。出はそこそこ早いので、チェインのなかに組み込んでもいい。



⬅オレンジ色の衝撃波が美しい。直接のダメージよりもダウンさせてからのチェインを狙いたいところだ。

Magic フィーラー・オブ・セラフィー feeler of Seraph

炎の渦がカイムの周りを包み、次第に広がっていく。威力は低く、敵もダウンしないので直接大ダメージを狙えるわけではない。MP消費量はレベルに関係なく8だが、乱発には向かないイマイチな魔法。



⬆演出はきれいなのだが、魔法単体でも武器攻撃と組み合わせても力不足は顕著。見た目を楽しむ程度にとどめておくが吉。



➡魔法の持続時間が長い程度で、その他の性能は標準以下。使い勝手はあまりよくないので、無理に使う必要はないだろう。

守りの槍

Spear of Defence

村人の平和を守る農夫の槍

形状的にはトライデントに近いが、穂先は三叉にはなっていない。攻撃力はそこそこだが、コンボの1段目からいきなり柄で殴るモーションのため、槍の長さを十分に生かされてはいない。モーションスピードはまずまず。

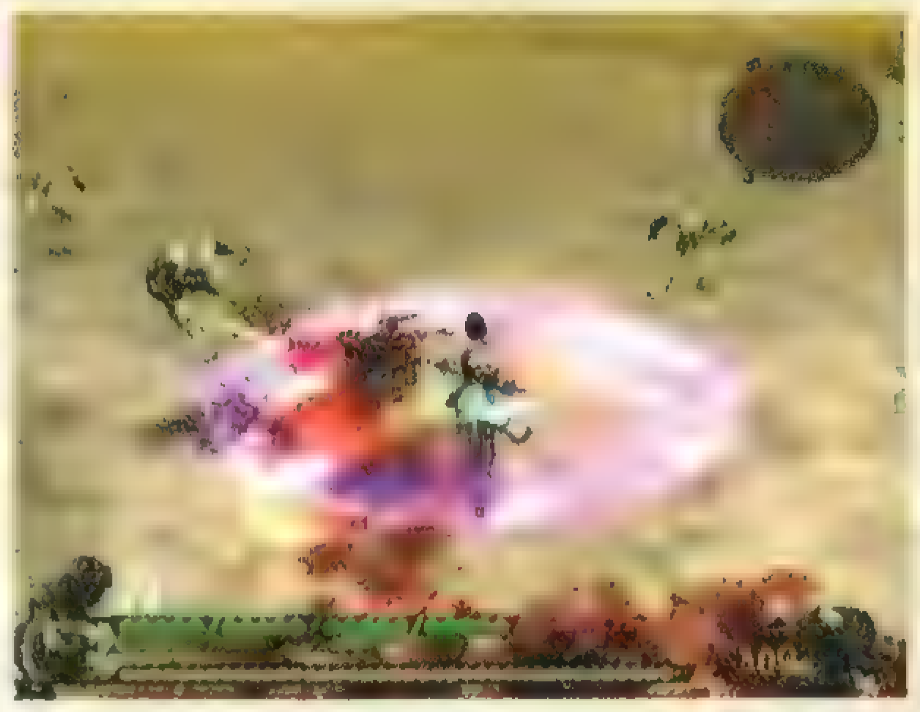
分 類 ▶ スピア	攻撃範囲 ▶ かなり長い
重 量 ▶ 3.2kg	切 れ 味 ▶ 切れる
材 質 ▶ 鉄	チェイン間隔 ▶ 5.95秒
入手条件 ▶「第三章十五節」で、南西の燃える建物の中に配置	

LV	1					2			3		4		
グラフィック													
攻撃力	16					27			32		35		
EXP	—					250			530		800		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB					20			30		40			50
スピード	1.10	1.10	0.95	1.05	1.10	1.00	1.10	1.00	1.00	1.05	1.10	0.90	0.80

Finish Blow

コンボに組み込むには微妙……

1回目の発動モーションはコンボの5段目。気軽に出していくには、残念ながらちょっと難がある。全方位に攻撃判定があるタイプだが、欠点のほうが目立つので無理には使わないほうがいいかもしれない。



⬅カイムを中心に衝撃波を発するタイプ。攻撃力はそれなりにあるのだが、積極的に使っていくのは難しい。

Magic ファング・オブ・ブーリ fang of Buri

巨大な氷柱が地面から突き出し、敵に大ダメージを与える。攻撃範囲も広く、与えるダメージも悪くない。かなり使える魔法のひとつだ。もちろん、ダメージを与えた敵への追撃は忘れずに行おう。

LV	威力	MP	効果
1	28	10	氷柱が出現する
2	28	10	氷柱が3つ出現する
3	28	10	氷柱が6つ出現する
4	28	10	氷柱が8つ出現する



⬆攻撃判定が消えるのは割と早い。追撃する場合は、発動させたらすぐさま距離をつめて攻撃を開始しよう。魔法を利用して大ダメージを奪え！

皇帝の槍

Emperor's spear

力で国を築いた帝王の槍

槍という言葉からイメージされるスマートなスタイルとは対極的。巨大な鉄の塊を柄の先につけた斧やハンマーの種類に見える。その姿通り、攻撃力は高く、その上モーションスピードも速いのでチェインも狙える。

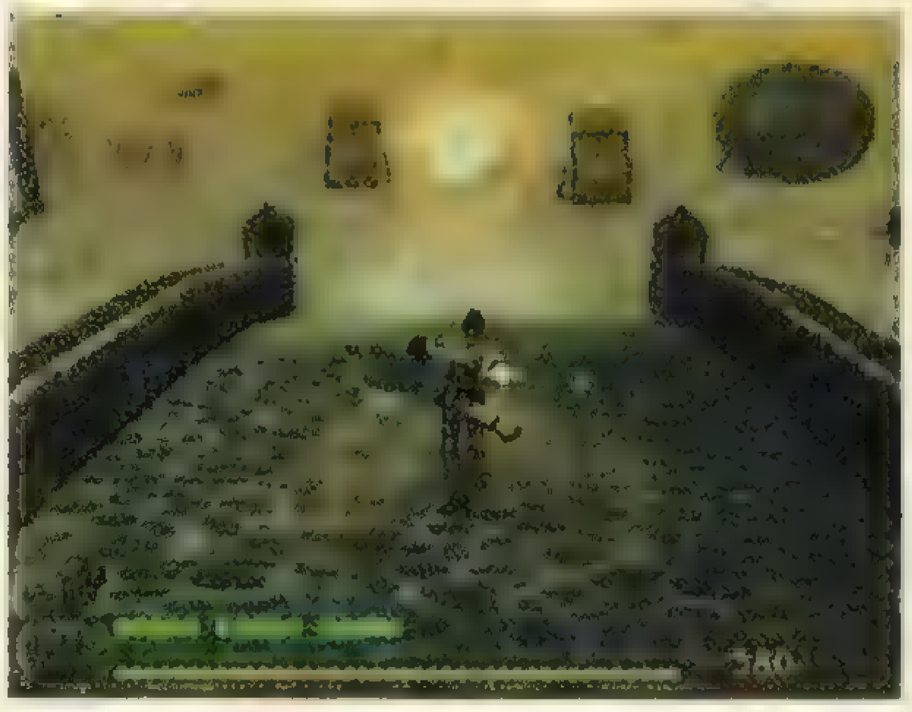
分 類 ▶ スピア	攻撃範囲 ▶ かなり長い
重 量 ▶ 3.8kg	切 れ 味 ▶ 切れる
材 質 ▶ 鋼鉄	チェイン間隔 ▶ ？秒
入手条件 ▶ ？？？	

LV	1			2	3	4
グラフィック				unknown	unknown	unknown
攻撃力	16			?	?	?
EXP	―			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			20	?	?	?
スピード	0.10	0.90	0.90	?	?	?

Finish Blow

テンポよく遠距離攻撃を狙え

左スティックを倒した方向にエネルギー球を飛ばす。リーチが非常に長いタイプのフィニッシュブローだ。武器のモーションスピードが速いので、出しやすいと感じるはず。先制攻撃で敵のHPを削ろう。



⬅ダメージはそこそこなので、敵がダウンしている間に間合いをつめて武器攻撃の追加ダメージを叩き込もう。

Magic エレメンタル・ホーン

elemental horn

カイムの周りを電撃を帯びた光球が回る。壁や岩など障害物に当たると消えてしまうので、狭いところでの使用は注意。威力は高いので、武器での攻撃とうまく組み合わせれば大ダメージを与えられる。



⬆MP消費はレベルに関係なく一定。効果が発生している時間はそれなりに長いので、乱戦での使用もオススメだ。ザコを蹴散らせ！



➡持続時間が長く、威力も高い優秀な魔法。MPの消費効率もいいので、武器攻撃でMPをためて頻繁に使っていこう。

皇帝の槍

武器

魚人の宝杖

Merman's spear

哀れな半人半魚の伝説を持つ槍

柄の両端に刃を持つ双頭の槍。攻撃判定が広く、チェインを狙いやすいのが特徴だ。乱戦でうまく立ち回れば100ヒットを出すも夢ではない。攻撃力は低いので、フィニッシュブローや魔法からチェインを狙おう。

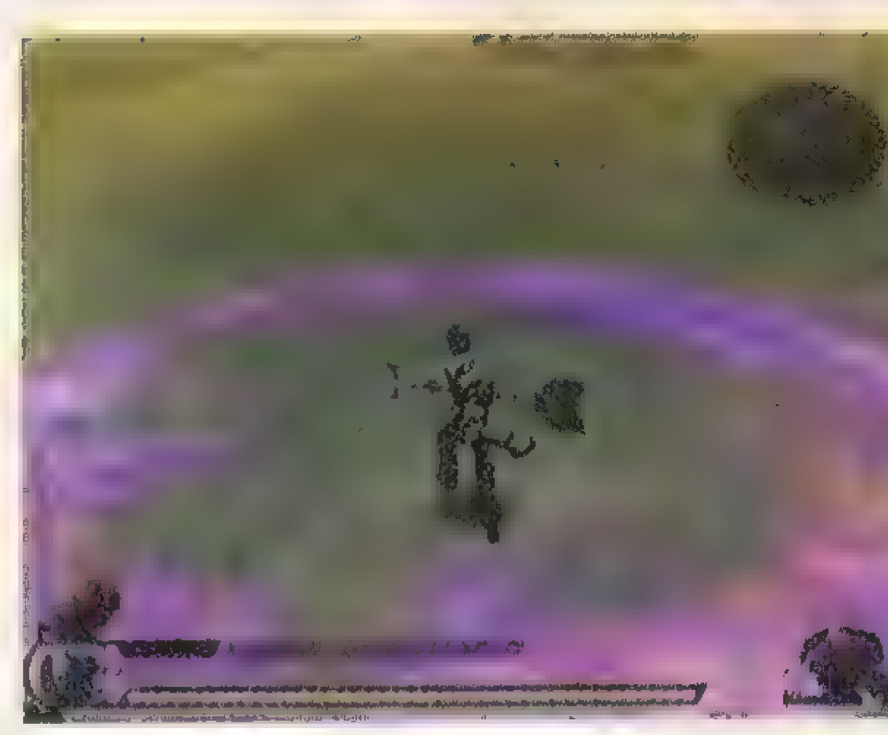
分類	スピア	攻撃範囲	かなり長い
重量	3.2kg	切れ味	切れる
材質	鋼鉄	チェイン間隔	5.95秒
入手条件	???		

LV	1					2	3	4
グラフィック								
攻撃力	7					?	?	?
EXP	—					?	?	?
コンボ	1	2	3	4	5	?	?	?
FB					10	?	?	?
スピード	1.00	1.00	1.00	1.00	0.90	?	?	?

Finish Blow

コンボの中にうまく組み込もう

カイムを中心に赤色の衝撃波が爆発する。武器のモーションスピードが早いので、フィニッシュブローにもつなぎやすい。攻撃力不足を補うためにも、敵をダウンさせてからのチェイン狙いは重要になってくる。



⬅ダメージ量は多くはないのでダウンを狙うための手段だと割り切りたい。その用途ならば十分な性能だ。

Magic ウンディーネ・ブラッド Undine's blood

魔力を秘めた水の球が空中に発生し、一定時間後に爆発する。威力はスズメの涙程度しかないが、これもフィニッシュブロー同様、ダウンを誘うための魔法だと考えればいいだろう。時間差をうまく利用しよう。



⬆MP消費効率もそれほどよくはない。とりあえず出しておいて、通常通り武器での攻撃をしかけるという考え方でいこう。



➡水球が残っている間と爆発時の2回に分けて攻撃判定がある。敵が密集した狭い場所で使ったほうが有効に活用できる。

魚人の宝杖

武器

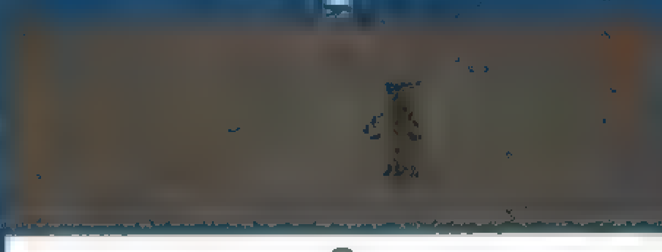
忘却の羽根

Feather of Memories

重量で叩き潰す大戦槌

ウォーハンマーと呼ばれる戦闘用の槌。鋳鉄の塊を短い柄の先にくくりつけ、その重さで敵を吹き飛ばす。攻撃力は高いが、やはりモーションスピードは遅くスキが大きい。肉を切らせて骨を断つ心意気で使おう。

分 類 ▶ ハンマー	攻撃範囲 ▶ 短い
重 量 ▶ 8.0kg	切 れ 味 ▶ 切れない
材 質 ▶ 鋳鉄	チェイン間隔 ▶ ？秒
入手条件 ▶「第？章」で入手可能	

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

威力はあるがとにかく遅い

カイムを中心に黄色い衝撃波が広がる。武器と同様、攻撃力は非常に高いがスキが大きい。有効に使える状況は、敵と1対1になった場合の追い討ち。乱戦の中で使うのは自殺行為に等しいので気をつけよう。



⬅攻撃範囲が狭く、使いづらい。発動モーション中に敵の攻撃を受け、つぶされてしまうことが多い。

Magic ネイル・オブ・ブーリシンガル nail of Brisingamen

高威力の光輪がカイムの前方を旋回し、ブーメランのように手元に戻ってきて爆発する。攻撃範囲が広いので使いやすい魔法だ。ただ、ホーミングするわけではないのでむやみに発動しないように。



⬆MP消費量は少ないが、連発するのは無理。当たればダウンを確実に奪えるので、そこからの追撃を考えて使っていきたい。



➡消費MPのわりに威力が高いので使いやすい。武器攻撃のモーションスピードが遅いので、先に出しておいて攻めよう。

忘却の羽根

武器

雷龍の叫び

Thunder Dragon

振りが速く使いやすいハンマー

ハンマー系の中ではもっともモーションスピードが速く、結果としてダメージ効率がいい。攻撃範囲は狭いのが欠点だが、その他の部分で十分にフォローしている。モーションも横斬りが多いので使いやすい。

分類▶ハンマー	攻撃範囲▶短い
重量▶6.0kg	切れ味▶切れない
材質▶鋳鋼	チェイン間隔▶？秒
入手条件▶？？？	

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

ダウンした敵に追い討ちを

カイムを中心に黄白色の衝撃波が炸裂する。武器の性質上ダウンは奪いやすいので、ダウン狙いでのフィニッシュブローは考慮する必要はない。使いどころとしては敵をダウンさせたうえでの追い討ちというところか。



⬅ハンマー系の武器は出が遅いので、乱戦での使用は避けよう。こちらがダメージを受けるのが関の山だ。

Magic ウィング・オブ・バルディエル wing of Bardiel

雷を帯びた光球をカイムの前方に射出する。敵の体を貫通して飛ぶので、乱戦のなかで使っていくといいだろう。ただし、ダウンを奪えるわけではないので、発動後は通常通り武器での攻撃に専念しよう。



⬆MP消費はレベルによらず一定。それほど効力のある魔法ではないので、MPが10たまるたびに使ってしまっていいだろう。



➡貫通効果があるので、敵をおびきだしてから使いたい。敵編隊を密集させて発動すれば、効率よく敵のHPを減らせる。

匠のつるはし

Crafty Pickaxe

岩をも砕く力を秘めたつるはし

現代でも工事現場で見かけるつるはし。ピックアックスと呼ばれ、中世では戦闘にも使われていた。かなり高い攻撃力を誇っているが、柄が短く攻撃範囲が狭いのが難点。モーションスピードが遅いのもネック。

分 類 ▶ ハンマー　攻撃範囲 ▶ 長い
重 量 ▶ 7.5kg　切 れ 味 ▶ 切れ味悪い
材 質 ▶ 鋳鉄　チェイン間隔 ▶ ？秒
入手条件 ▶ ？？？

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

武器の弱点をカバーできるか？

カイムの周囲に円形の衝撃波が広がるタイプ。攻撃力は高いので有効に使っていきたいところだが、いかんせん出が遅いのがネック。レベル1でもスキがかなりあるうえ、攻撃範囲もイマイチ狭いので実用的とは言えない。



←有効活用はかなり難しい。無理してコンボに組み込むと集中攻撃され、大ダメージを食らうケースも。

Magic タロス・ウィング

Talos wing

巨大な鉄球を発射し、敵を押しつぶす。威力もかなり高く、射程距離が長いため多数の敵に一気にダメージを与えることができる。ダウンも奪えるので、そこからチェインを狙っていくといい。



↑巨大な鉄球が放物線を描いて飛んでいく様子は見ていて楽しい。使って面白いと感じる魔法の1つだが、もちろん実用性も高い。



→カイムの前方に鉄球を投げるため、飛び道具として使うのがベスト。威力が高く、ダウンも奪えるので使いまくろう。

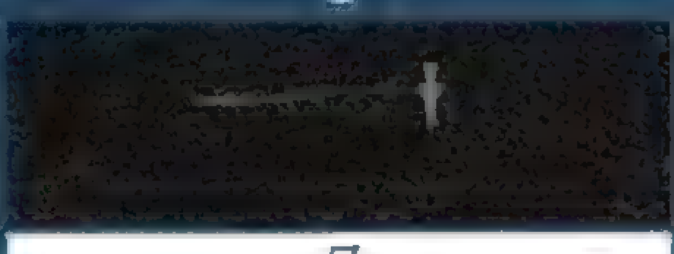
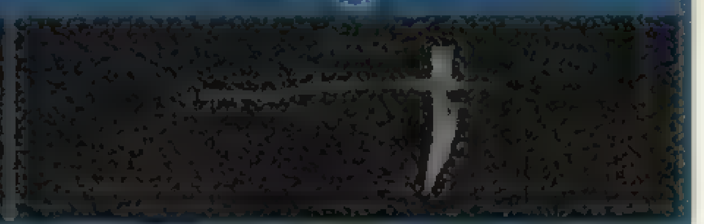
亡国の礎

Buried Kingdom

忌まわしき伝説を秘めた大槌

形としてはハンマーというより鎌や斧に近く、攻撃力は低い部類に入る。モーションスピードに多少難があるが、横斬りが多く攻撃範囲が広めなのが救いだ。チェインも狙っていけるので、使い勝手は悪くない。

分　類 ▸ ハンマー		攻撃範囲 ▸ 長い	
重　量 ▸ 3.4kg		切れ味 ▸ 切れ味悪い	
材　質 ▸ 鉄		チェイン間隔 ▸ 5.95秒	
入手条件 ▸「第二章3節」で、エルフの森に繋がる橋の強化歩兵（黒）を全滅すると出現			

LV	1			2		3				4		
グラフィック												
攻撃力	7			15		18				20		
EXP	—			150		350				600		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			10		20				30			40
スピード	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75

Finish Blow

攻撃力が低く、使いにくい

カイムを中心に黄色く輝く衝撃波が炸裂する。攻撃力が低いのが問題だが、それよりも出が遅いのが困りモノ。武器で敵をなぎ倒してから発動させても、ダウンした敵が先に起き上がってしまうこともある。



⬅フィニッシュブロー単体としては決して性能は悪くない。だが、武器との相性に難があるので使いにくい。

Magic　ライトニング・ブラッド　lightning blood

雷を帯びた光球を配置し、触れた敵にダメージを与え、さらに一定時間後に爆発する。威力が高いため、ダメージ効率はかなりいい。光球の爆発時は攻撃範囲がかなり広くなるので発動と同時に武器で追撃しよう。

LV	威力	MP	効果
1	26	10	爆発する雷球を配置する
2	37	20	爆発する雷球を配置する
3	60	30	爆発する雷球を配置する
4	74	40	爆発する雷球を配置する



⬆魔法を使うとMPをすべて消費してしまう。だが、それだけの威力を秘めている魔法なので、遠慮なく使っていこう。

悪魔の鉄棍

Demon's Rod

呪いが込められた醜い鉄塊

メイスというよりも、巨大な鉄の塊にスパイクを植え込み持ち手をつけたという印象の棍棒。攻撃力はかなり高く、当たれば確実に敵のダウンを奪える。細かい戦術を考えるよりもとにかく殴る！　そんな武器だ。

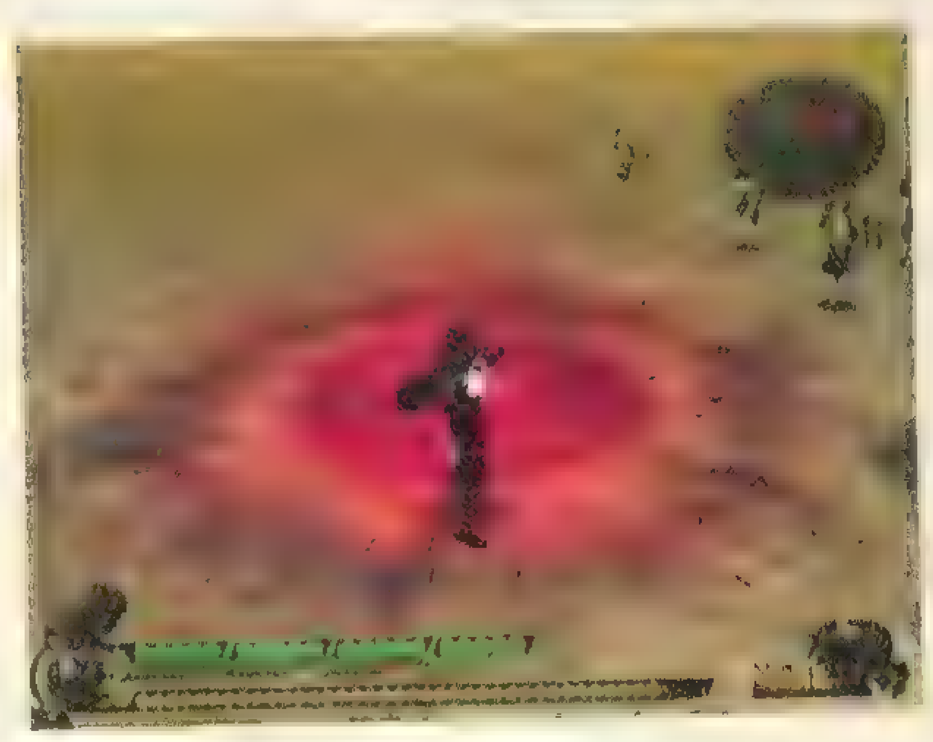
分類 ▸ メイス
攻撃範囲 ▸ 短い
重量 ▸ 7.5kg
切れ味 ▸ 切れない
材質 ▸ 鋳鉄
チェイン間隔 ▸ ？秒
入手条件 ▸ ？？？

LV	1			2	3	4
グラフィック				unknown	unknown	unknown
攻撃力	30			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			40	?	?	?
スピード	1.00	1.00	1.05	?	?	?

Finish Blow

使う局面が見当たらない

カイムを中心に鮮赤色の衝撃波が広がる。とにかくスキが大きいので、フィニッシュブローを狙うヒマがあったら、武器でガンガン殴り倒したほうがよっぽどいい。一応、1対1の局面に持ち込めば使えるが……。



←発動時は相当なスキを覚悟する必要がある。攻撃範囲も狭いので、緊急避難用というわけにもいかない。

Magic　ブラッディ・ラディアンス

bloody radiance

大地に不気味な魔方陣を描き、異界のパワーで敵を粉砕する。攻撃範囲が広く、威力もそこそこあるのでダメージ効率は良好。魔法陣が発生する場所にクセはあるが、武器で追加攻撃して一気に敵を葬り去ろう。



↑MP消費効率は悪くないので、ダメージソースとして重宝する。MPがたまったら、どんどん使っていくといいだろう。



➡その場に魔法陣が一定時間残り、敵を足止めできる。早めに発動しておけば、前方の敵に確実にダメージを与えられる。

悪魔の鉄棍
武器

拷問部屋の肉隗

Torturer

罪なき人々の血に汚れた鉄塊

無骨で禍々しいフォルムを持ったメイス。攻撃力が低いうえ、リーチまで短いのが致命的。敵との距離を相当つめないと攻撃がヒットしない。モーションスピードも遅く、使いこなすのはかなり困難だ。

分 類 ▶ メイス		攻撃範囲 ▶ 短い	
重 量 ▶ 6.5kg		切 れ 味 ▶ 切れない	
材 質 ▶ 銑鉄		チェイン間隔 ▶ 6.94秒	
入手条件 ▶「レオナールの飢」で入手可能			

LV	1			2			3			4			
グラフィック													
攻撃力	9			18			21			23			
EXP	—			200			500			900			
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB			20			30			40				50
スピード	0.95	1.05	1.05	0.80	0.80	0.95	0.95	0.80	1.10	0.95	0.80	0.95	0.65

Finish Blow

飛び道具として割り切って使え

「悪魔の鉄棍」と同様、モーションが遅いためにスキがかなりできる。だが、飛び道具タイプのフィニッシュブローなので使いどころはある。武器攻撃が届かない場所でダウンしている敵に当て、ダメージを与えよう。



⬅左スティックを入れた方向に青白色の火球を飛ばす。攻撃力はそれほど高くないので、決め手にはなりにくい。

Magic ブレス・オブ・アレス

breath of Ares

魔力の呪文がカイムを包み込み、群がる敵を跳ね飛ばす。敵から受けるダメージを軽減する効果があるので、乱戦中に発動するとかなり役に立つ。与えるダメージもそれなりにあるので使いやすい。

LV	威力	MP	効 果
1	26	10	戦神の加護により、10秒間ダメージを66%に軽減する
2	26	20	戦神の加護により、10秒間ダメージを50%に軽減する
3	26	30	戦神の加護により、15秒間ダメージを40%に軽減する
4	26	40	戦神の加護により、20秒間ダメージを33%に軽減する



⬆レベルによって発動時間とダメージ軽減率が変わる。MPは満タン状態でないと発動できないので注意しよう。補助系の魔法としては優秀。

聖なる槌矛

Holy Mace

聖職者たちの無念を封じし槌

メイスという武器は、そもそも聖職者が刃物がついた武器を持てないとする信仰から生まれた。のちに鉄鎧を着た相手に有効ということが知られ、騎士たちも使うようになる。攻撃力は高く、モーションスピードも標準だ。

分類▶メイス　攻撃範囲▶短い
重量▶4.0kg　切れ味▶切れない
材質▶青銅　チェイン間隔▶6.57秒
入手条件▶「第五章3節」で、10分以内に200人以上倒すと、北東の丘陵に出現

LV	1			2		3			4			
グラフィック												
攻撃力	26			31		36			39			
EXP	—			280		600			1000			
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			20		30			40				50
スピード	1.10	1.00	0.90	1.05	1.00	0.90	1.00	1.10	0.90	1.00	1.10	0.70

Finish Blow

メイス系の中ではなかなか優秀

左スティックを倒した方向に衝撃波が飛ぶ。攻撃力は高くないが、メイスの弱点であるリーチの短さを補えるフィニッシュブローだ。遠距離の敵をダウンさせたら、素早く距離をつめて武器での攻撃に移ろう。



←やはりある程度のスキはあるので、乱戦での使用は禁物。至近距離の敵を一掃してから使うといいだろう。

Magic ガブリエル・クロウ

Gabriel claw

天空から光の柱が降り注ぎ、地表で爆発し悪しき者にダメージを与える。レベルが上がるごとに光の数が増え、攻撃判定も広くなるので使いまくろう。神聖な武器らしい、神々しい演出が美しい魔法だ。

LV	威力	MP	効果
1	22	10	大天使の光が収束して爆発する
2	22	20	6本の大天使の光が収束して爆発する
3	22	30	8本の大天使の光が収束して爆発する
4	22	40	12本の大天使の光が収束して爆発する



↑MPの消費が激しいので、使うときには敵を一網打尽にする覚悟でいこう。攻撃範囲が広いので、ダメージ効率はなかなか優秀だ。

炎風の槌矛

Mace Ablazer

火竜の鱗から生み出されたメイス

メイス系の中では攻撃力はかなり低い。リーチも短く、モーションスピードもそれほど速くないので、強力な武器とは言いづらい。この武器を使うのであれば、もっと使い甲斐のある武器は他にもあるはずだ。

分類▶メイス　攻撃範囲▶短い
重量▶4.0kg　切れ味▶切れない
材質▶鉄　チェイン間隔▶6.57秒
入手条件▶？？？

LV	1				2	3	4
グラフィック							
攻撃力	8				?	?	?
EXP	—				?	?	?
コンボ	1	2	3	4	?	?	?
FB				10	?	?	?
スピード	1.05	1.00	1.05	1.05	?	?	?

Finish Blow

使わないほうがマシ？

武器も頼りないが、フィニッシュブローもイマイチ。攻撃力が低いのはしかたがないにせよ、発動も遅いとあっては使いにくいことこの上ない。壁や岩などの障害物を利用し、ダウンした敵に当てていくのが精一杯だ。



⬅カイムを中心に円を描く衝撃波を生むタイプ。ダウンしている敵に当てるにも攻撃範囲が狭く一苦労だ。

Magic ウィング・オブ・ピクシー wing of pixies

前方に光の球を撃ち出す。敵を貫通して飛ぶのはいいのだが、これもまた威力が弱く迫力に欠ける。MP消費が少なく連発できる点が、唯一の利点といったところ。障害物に当たると効果は消滅する。



➡遠距離から連続で発動してから接近し、武器で追撃を狙おう。もしくはダウンした敵に当てて無理やり起こすのも手だ。



⬆ダウンした敵にも当たるので、一応追撃は可能。だが魔法を使うよりも、普通に武器で攻撃したほうがダメージ効率はいい。

破戒の槌矛

Mace Depraver

師、兄弟子の血に濡れたメイス

鉄の棍棒に棘を植えつけたメイス。攻撃力はそこそこあるが、リーチは短い。メイスとしてはオーソドックスなタイプだ。モーションスピードは遅くはないが、積極的にチェインを狙っていける武器ではない。

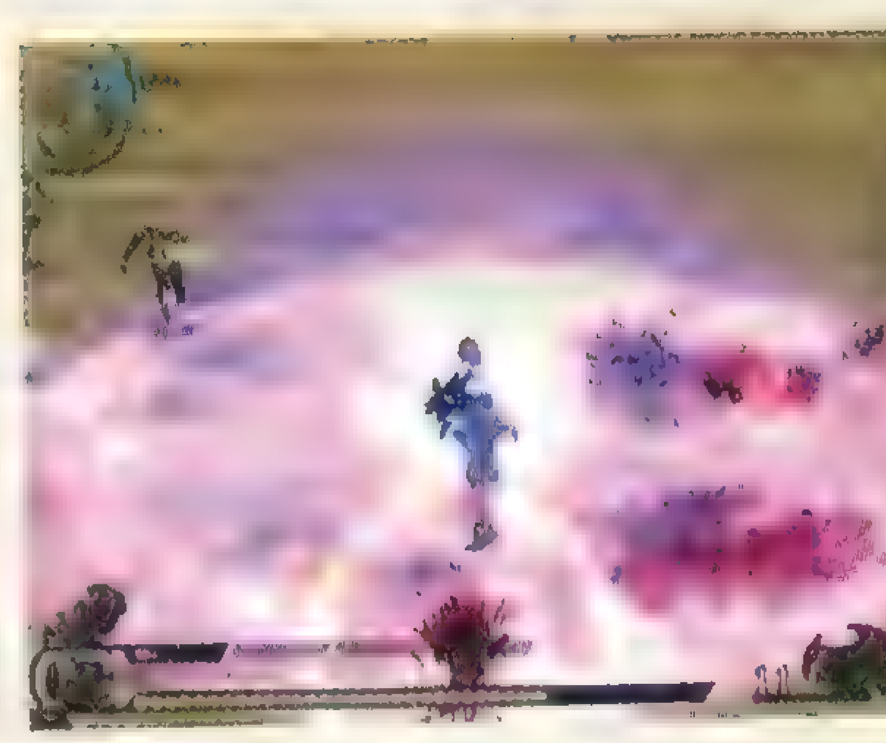
分類 ▶ メイス　攻撃範囲 ▶ 短い
重量 ▶ 4.0kg　切れ味 ▶ 切れない
材質 ▶ 鋳鉄　チェイン間隔 ▶ 6.57秒
入手条件 ▶ ？？？

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	18			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			30	?	?	?
スピード	0.90	0.90	0.90	?	?	?

Finish Blow

使いどころを間違えないように

メイス系の宿命だろうか？　フィニッシュブローは使い勝手がいいとは言えない。攻撃力は高いが、スキが大きく積極的に使うには難がある。チェインもつながりにくいので、無理に使わないほうがいいだろう。



⬅カイムを中心に赤色の衝撃波が炸裂。使いどころを考えるよりも、暴発に気をつけたほうがいい。

Magic　ファング・オブ・イシュタル　fang of Ishtar

地面に現れた魔方陣から大量の岩石が噴出し、敵を討つ。レベルが上がるごとにその数が増し、射程距離も長くなるので使いやすい。敵が一斉にダウンしたら、フィニッシュブローで追撃を狙うのもいい。



⬆効果時間はあまり長くないので、敵に何度も魔法を当てるのは難しい。ダウンした敵をチェインやフィニッシュブローでつなごう。



➡敵をダウンさせるのが主目的になる魔法。発動するとすべてのMPを消費してしまうので、ここぞというときに使おう。

破獄の針鼠

Killermice

振りやすく攻撃力もあるメイス

柄の先にスパイクを植えた鉄球をつけた、モルゲンステルンと呼ばれる武器。攻撃力とモーションスピードの速さを兼ね備えた、メイス系の中でもピカイチの武器だ。リーチがやや短いのが気になるが、チェインも狙える。

分類	メイス	攻撃範囲	短い
重量	4.0kg	切れ味	切れない
材質	鋼鉄	チェイン間隔	6.57秒
入手条件	？？？		

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	18			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			30	?	?	?
スピード	1.05	1.07	1.08	?	?	?

Finish Blow

一方的な攻撃も可能！

左スティックを入れた方向に火球が飛んでいく。1対1の状況なら敵を武器攻撃でダウンさせ、そこにフィニッシュブローを一撃。この流れを繰り返せば、起き上がるヒマを与えずに倒すことができるぞ。



⬅モーションスピードが比較的速いため、発動時のスキも少ない。遠距離から敵のHPを減らせるのが魅力。

Magic ザファンズ・ホーン

Xaphan`s horn

呼び出した炎がカイムの周りを回る。時間の経過とともに火球が回る範囲が狭まってくるので、魔法と武器の同時攻撃が可能になるぞ。攻撃力もかなり高く、相乗効果で大ダメージを与えることができる。



⬆レベルが上がると攻撃力とともに効果時間も延びる。MPを10しか消費しないので、敵が多いところでは積極的に使っていこう。



➡レベルが上がるごとに威力が大幅にアップ。ダメージ効率がよく、消費MPも少ないので、多用しても問題ないだろう。

農民の残夢

Iron Scraps

虐げられた農夫の怒りを封じる

「破獄の針鼠」同様、スパイク付きの鉄球を持つモルゲンステルン。だが武器としての性能はかなり異なる。なによりも攻撃力が低いのが難点だ。モーションスピードもこれといって速くはないのでチェイン狙いも難しい。

分 類 ▸ メイス　攻撃範囲 ▸ 短い
重 量 ▸ 4.2kg　切 れ 味 ▸ 切れない
材 質 ▸ 鉄　チェイン間隔 ▸ 6.57秒
入手条件 ▸「第二章五節」で、石畳沿いに進んだつきあたりの家の中に配置

LV	1			2			3			4		
グラフィック												
攻撃力	8			15			18			19		
EXP	—			200			500			900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB			10			20			30			40
スピード	1.00	1.10	1.05	0.90	1.00	1.00	1.10	1.00	1.00	1.00	0.85	0.85

Finish Blow

うかつに使うと死を招く

武器攻撃で敵を弾き飛ばしてしまうため、円形フィニッシュブローの射程圏外でダウンするケースが多いメイス系。フィニッシュブローが飛び道具系でないのはつらい。無理に使うと危険なので、1対1の局面に限定しよう。



←カイムを中心に衝撃波が広がる。攻撃力が低いため、敵をダウンさせる以外の利点は見当たらない。

Magic　クラッギー・クロウ

craggy craw

天空から石柱が降ってきて敵を押しつぶす。見た目とは違い威力は低いので、発動させたらすぐさま追撃にかかろう。攻撃範囲はかなり広く、多くの敵をまとめてダウンさせることができる。

LV	威力	MP	効果
1	9	10	天空から物凄い勢いで岩柱がふって来る
2	9	10	天空から物凄い勢いで3本の岩柱がふって来る
3	9	10	天空から物凄い勢いで6本の岩柱がふって来る
4	9	10	天空から物凄い勢いで12本の岩柱がふって来る



↑MP消費は少ないので、どんどん使っていってかまわない。武器の攻撃力が低いので、魔法は主要なダメージソースになりうる。

農民の残夢

武器

嘆きの槌矛

Mace of Woe

海神の力を秘めたメイス

「鉄の塊」というイメージの強いメイス系において、水晶で作られたかのような美しい姿は印象的。武器としての性能も高く、攻撃力の高さはもちろん、長い柄がもたらす攻撃範囲も他のメイスとは一線を画している。

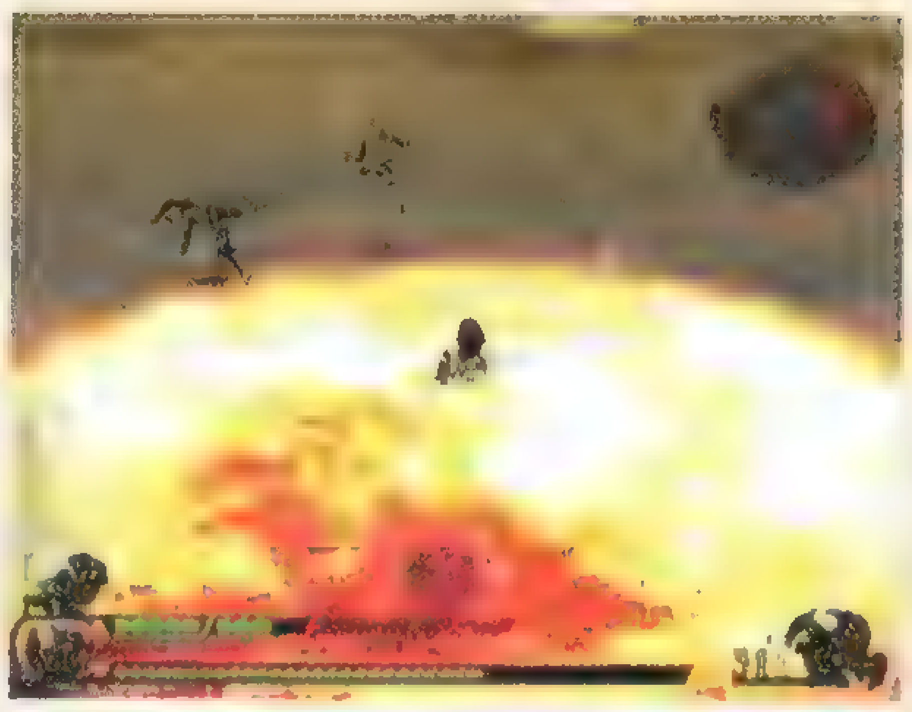
分類▶メイス　攻撃範囲▶短い
重量▶3.0kg　切れ味▶切れない
材質▶鋼鉄　チェイン間隔▶？秒
入手条件▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

近くの敵を一掃＋追加ダメージ

他のメイス系よりも攻撃範囲が広いので、安心してフィニッシュブローを発動させることができる。4段目のフィニッシュブローなどが狙い目だ。全方位に攻撃判定が存在するタイプなので囲まれたら即、使おう。



⬅カイムを中心に衝撃波を繰り出す。攻撃力もメイス系では群を抜いているので、積極的に使おう。

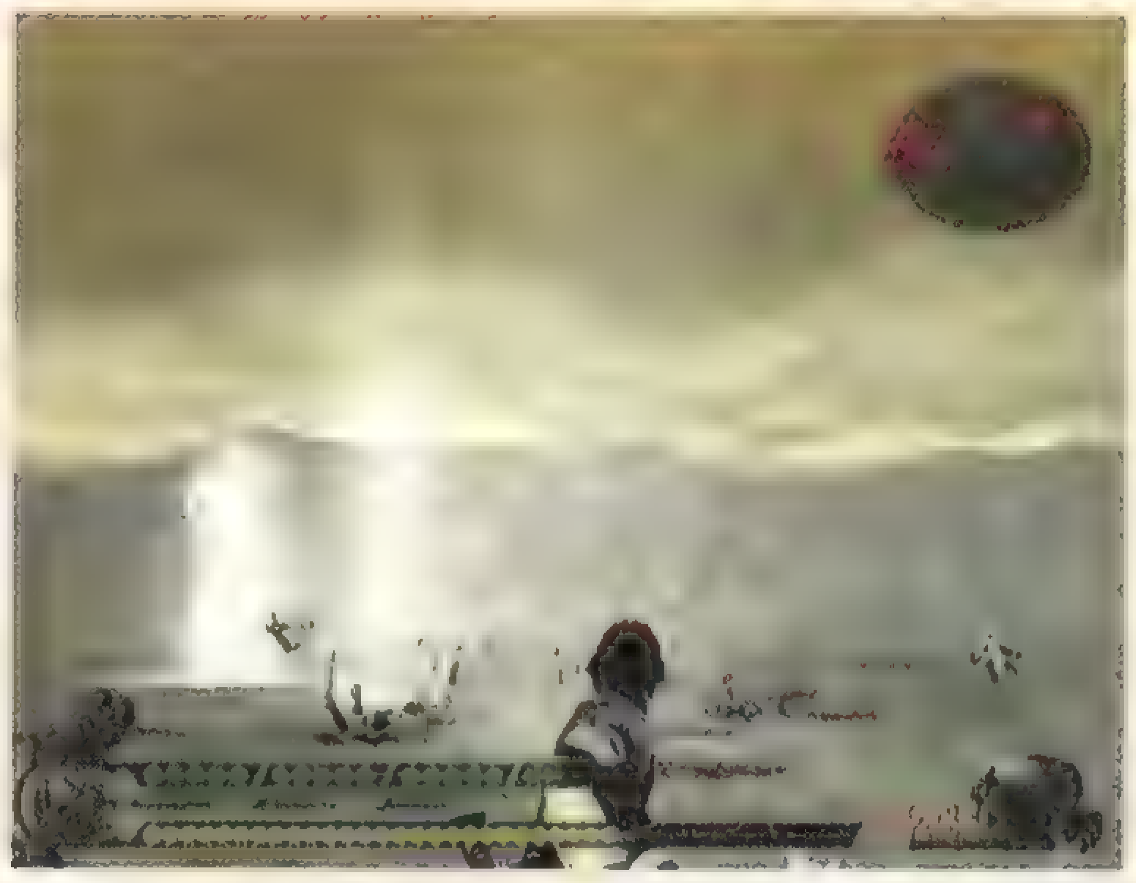
Magic ヴェイパー・クロー

vapor claw

巨大な水塊が天から降り、水圧で敵を押しつぶす。攻撃力はなかなか高く、攻撃範囲も広いので使い勝手は上々。ダウンした敵にはすかさず武器攻撃での追撃をしかけ、ごっそりHPを奪ってやろう。



➡魔法単体でも威力はそれなりにある。武器の攻撃力が高いので、ダウンした敵に追撃を決めて大ダメージを与えよう。



⬆MP消費は激しいタイプなので、使うときは腹をくくって勝負に出るつもりでいこう。武器攻撃の追撃を逃さず、敵をせん滅せよ！

髑髏の宴

Skull Mace

骸骨が刻まれた不吉なメイス

本来ならばスパイクがついているメイスの頭部に骸骨が刻み込まれている。武器に込められた呪いの力なのか、攻撃力はメイスの中では最高値。モーションスピードやリーチはそれなりだが、十分実用に達する。

分 類 ▶ メイス　攻撃範囲 ▶ かなり短い
重 量 ▶ 6.0kg　切 れ 味 ▶ 切れない
材 質 ▶ 隕鉄　チェイン間隔 ▶ ？秒
入手条件 ▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

出の遅さはパワーでカバー

武器本体同様、フィニッシュブローの攻撃力も高い。フィニッシュブローを狙うのであれば、多少のダメージは省みずに敵部隊のど真ん中で発動させよう。ダウンからの追撃を決めれば、一気に大ダメージを与えられる。



←カイムを中心に衝撃波が爆発するタイプ。スキはあるが、ハイリスクハイリターンを狙っていこう。

Magic ブレス・オブ・フェッター breath of fetter

レベルごとに魔法の効力が異なる。レベル3までは、移動力が下がる代わりに攻撃力と防御力がアップ。レベル4になると、攻撃力と移動力が3倍になる代わりに、受けるダメージも3倍になってしまう。



➡使いどころの難しい魔法。敵の数が多い後半のミッションほど役に立つので、ホイールには忘れずにセットしておこう。



⬆レベル3までは乱戦での使用、レベル4だけは広いマップでの使用がオススメ。ちなみにカイムの周りを回る光球にも攻撃判定がある。

聖石の杖

Holy Gem Rod

魔道の力を秘めた杖

ロッドは本来、聖職者や王族が自らの地位を示すために持った儀礼用の杖であり、武器としては弱い。そのため性能は攻撃力は乏しくリーチも短い。ただ、モーションスピードは速いので、チェインを狙うことは可能だ。

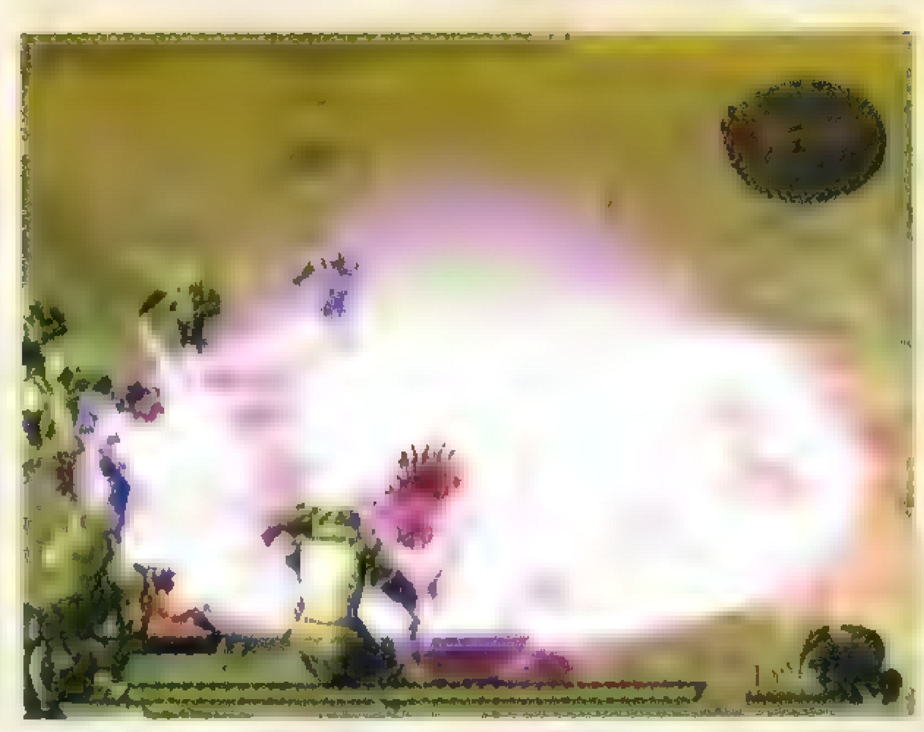
分類▶ロッド	攻撃範囲▶短い
重量▶2.0kg	切れ味▶切れない
材質▶鉄	チェイン間隔▶5.2秒
入手条件▶？？？	

LV	1			2	3	4
グラフィック						
攻撃力	5			?	?	?
EXP	—			?	?	?
コンボ	1	2	3	?	?	?
FB			10	?	?	?
スピード	1.00	1.00	1.00	?	?	?

Finish Blow

ダメージ不足はこれで補おう

フィニッシュブローは、お世辞にも攻撃力が高いとはいえない。しかし敵を確実にダウンさせ、チェインにつなぐことができれば、それなりのダメージを期待できる。発動はけっこう早いので、コンボから派生させていこう。



⬅カイムを中心に衝撃波が炸裂するタイプ。攻撃範囲は広いので、うまく使って敵部隊を壊滅させよう。

Magic ファング・オブ・セイレーン fang of Sirens

地面から間欠泉が吹き上がり、近くにいる敵を跳ね飛ばす。威力はそれなりにあり、攻撃範囲も広い。さらに持続時間も長いので、ダメージ効率はかなりいい部類に入る。武器攻撃の追撃で勝負を決めよう。



⬆消費するMPは多いので魔法の連発は不可能。使いどころを絞り、ここぞというときに発動して一気に勝負をかけていきたい。



➡カイムの正面をほぼすべてカバーするほど攻撃範囲が広い。持続時間も長く、先制攻撃に使う魔法としては十分な性能だ。

賢者の意志

Will of the Wize

偉大なる賢者の意志を秘める杖

攻撃力に劣るロッド系の中でも、もっとも低い攻撃力を持つ。そのぶんモーションスピードは早く、チェイン数を稼ぐには適役だ。リーチは短く攻撃範囲も狭いので、絶えず動きながら敵の背後から攻撃をしかけよう。

分類▶ロッド	攻撃範囲▶短い
重量▶2.3kg	切れ味▶切れない
材質▶鋳鉄	チェイン間隔▶5.2秒

入手条件▶「第二章十三節」で、北の崖奥の歩兵部隊(赤)を全滅すると、東の橋の近くの岩に出現

LV	1					2		3		4		
グラフィック												
攻撃力	2					4		5		10		
EXP	—					200		500		900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FB					10		20		30			40
スピード	1.00	1.00	1.00	1.10	1.10	1.00	1.00	1.00	1.00	1.05	1.00	0.60

Finish Blow

常に使っていくべし！

もともとの武器の攻撃力が最低クラスなので、当然フィニッシュブローの攻撃力も低い。だが、フィニッシュブローを活用しなければ、なかなかダメージを稼げないのは真実。発動はそこそこ早いので、積極的に使おう。



←カイムを中心に衝撃波を発生させるタイプ。敵をダウンをさせてチェインを狙う黄金パターンで攻めろ。

Magic　ボイス・オブ・アシエル

voice of Asiel

天使の力を込めた秘文字を打ち出す。敵に命中すると一定時間ダメージを与え続けるので、数値以上のダメージを与える。MP消費もかなり少なく、連発が可能。障害物に当たると消える点のみ注意したい。

LV	威力	MP	効果
1	8	2	禁じられた天使の文字弾を発射する
2	19	2	禁じられた天使の文字弾を3つ発射する
3	26	5	禁じられた天使の追尾する文字弾を3つ発射する
4	32	5	禁じられた天使の追尾する文字弾を5つ発射する



↑武器攻撃はMPをためるためだと割り切り、攻撃は魔法を主体にするべきだろう。レベル3以上ならば、敵をホーミングしてくれる。

痩躯の魔術師

Lean Sorcerer

命を削って魔力を求めた男の杖

魔法使いのシンボル、すがって立てるような長い杖はスタッフと呼ばれる。この武器は攻撃力が低いものの、リーチは長め。しかしこの杖の最大の特徴は魔法にあるので、チェインをつないでMPをためよう。

分類▶ロッド　攻撃範囲▶長い
重量▶2.6kg　切れ味▶切れない
材質▶不明　チェイン間隔▶5.2秒
入手条件▶「第？章」で入手可能

LV	1	2	3	4
グラフィック		unknown	unknown	unknown
攻撃力	?	?	?	?
EXP	?	?	?	?
コンボ	?	?	?	?
FB	?	?	?	?
スピード	?	?	?	?

Finish Blow

すべてはチェインのために

敵を倒すためではなくチェインをつないでMPをためることを目標にしよう。フィニッシュブローはやや出が遅めだが、敵をダウンさせてから武器攻撃で追撃してチェインをきっちり決めれば問題ない。



⬅カイムを中心にエメラルドグリーンの衝撃波が炸裂。ダメージよりもダウンを奪ってからのチェインを。

Magic シルバー・フルーツ　silver fruits

魔方陣からほとばしる白い光にカイムが包まれ、かなりのHPを回復する。ロングソードの「護衛隊士の誉」以外にHPを回復できる魔法はこれだけ。このためだけにでも武器ホイールにセットしておくのもアリだ。



➡カイムのHPを回復できる数少ない魔法。チェインをつなげにくいミッションほど、そのありがたさを実感できるだろう。



⬆HP回復量はかなり多く、レベル4ならまず全回復すると思っていいだろう。発動してしまえば、カイムが移動してもOKだ。

知識の杖

Knowledge Rod

時を経た叡智が宿る杖

先端に宝珠を据えた杖。モーションスピードはなかなか速く、モーション自体もバランスがいいので使いやすい。攻撃力が低いのは難点だが、そもそもロッド系の武器にそれを要求してはいけない。

分類 ▶ ロッド	攻撃範囲 ▶ 長い
重量 ▶ 1.9kg	切れ味 ▶ 切れない
材質 ▶ 木	チェイン間隔 ▶ 5.2秒
入手条件 ▶「セエレの祈」で入手可能	

LV	1				2		3				4		
グラフィック													
攻撃力	7				8		10				16		
EXP	—				200		500				900		
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FB				10		20				30			40
スピード	1.00	0.90	1.10	1.10	0.90	1.00	1.10	1.00	1.00	1.00	1.00	0.95	0.70

Finish Blow

ロッド系で唯一の頼れる技

ダメージソースをフィニッシュブローと魔法に頼らざるを得ないロッド系の武器。この武器のフィニッシュブローはそれなりに使いやすい。敵をダウンさせ、チェインからさらにフィニッシュブローへとつないでいこう。



⬅カイムを中心に黄色い閃光が爆発する。発動はまあまあ早いので、乱戦で使っていけないこともない。

Magic ウィング・オブ・ムーンダウン wing of moondown

敵を貫く光の矢を発する。それなりに高い威力を誇りながらも、MPの消費はたったの2とかなり少ない。コストパフォーマンスはバツグンの魔法だ。この武器も魔法攻撃を主体に使っていくべきである。

LV	威力	MP	効果
1	31	2	光の矢が敵を貫き、遠方で爆発する
2	31	2	2つに分かれた光の矢が敵を貫き、遠方で爆発する
3	31	2	3つに分かれた光の矢が敵を貫き、遠方で爆発する
4	31	2	5つに分かれた光の矢が敵を貫き、遠方で爆発する



⬆敵をダウンさせられないのが唯一の欠点といえる。敵をなるべく多く引きつけ、魔法を連続で使って大ダメージを与えよう。

武器の知識と戦術

カイムが操る武器は全8タイプ65種類。それぞれに特徴がある武器をどう有効に使うべきか？　それを検討しよう。

強い武器とはどんなものか？

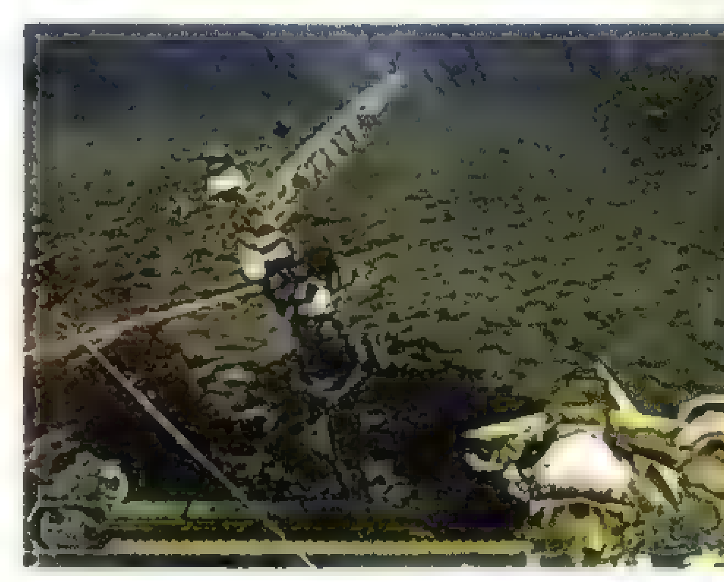
「攻撃力の高い武器＝強い武器」とは一概にはいえない。いくら攻撃力が高くても、スキが大きければ振りかぶっている間に敵の攻撃を食らってしまうし、攻撃範囲が狭ければ囲まれたときに袋だたきに合いかねない。結局は、バランスのとれた武器を使うのが一番だが、いくつか試してみて自分にあった武器を選ぶのが得策だ。

●武器の強さを形成する要素

スピード	武器の重量が重ければスピードは遅くなる。チェインの成功率にも影響あり。
威力	重い武器は攻撃力の高いものが多い。その結果、スピードとは反比例することが多い。
範囲	攻撃力が低くても、範囲が広くてモーションが速ければかなりの戦力になりうる。
魔法	攻撃力は低くても強力な魔法があれば、それだけで価値があるケースもある。

重量による攻撃力の変化

データを見る限りでは、重いものほど攻撃力が高い。例えば、ハンマーの中でもっとも重い「忘却の羽根」は、41という高い攻撃力を誇る。メイスやアックスなど、敵を叩き潰す系統の武器には威力と重さが比例するものが多い。逆にソードなど、刃の鋭さで勝負する武器は、攻撃力よりもスピードを重視しているといえる。

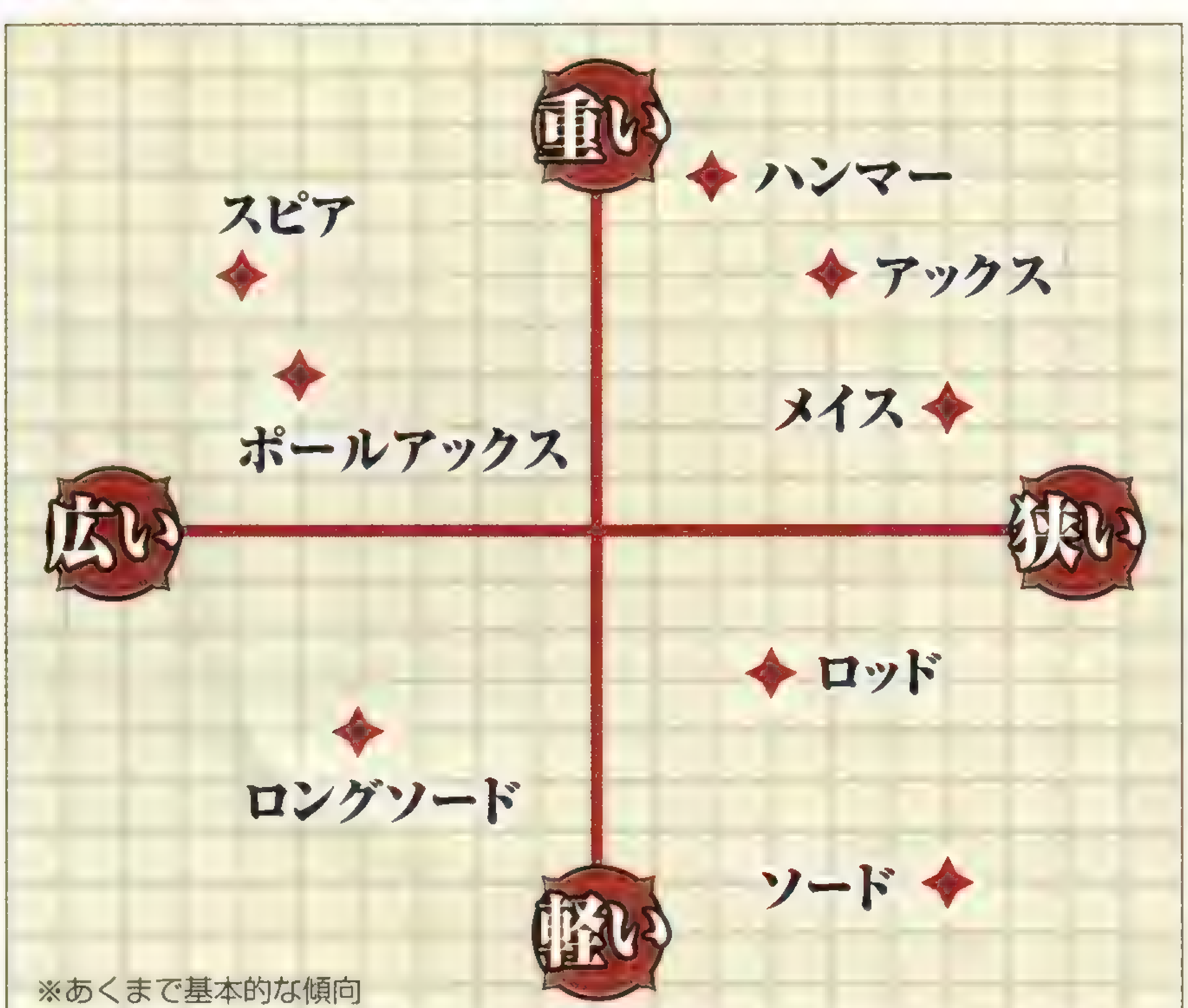


←軽い武器はモーションは速いが攻撃力に難がある。チェインやフィニッシュブローを狙おう。



➡重く、攻撃力がある武器はモーションが遅い。むやみに振るとピンチを招くので注意。

●武器の強さを形成する要素



Check 例外も多い鉄塊（大剣）



⬆全武器中もっとも重く、威力の高い「鉄塊」。ロングソードの部類だが、これは重さと遠心力で叩き斬る異色の武器だ。

モーションによる扱いやすさ

カイムの正面以外をどれだけカバーできるかが、その武器の使いやすさを決めるといってもいい。横斬りのモーションが多いロングソード系の武器は、カイムの左右や背後もカバーできるので使いやすい。下にあげた他の2種類のモーションも、使いどころを見極めれば十分効率的に活用できるぞ。

Check 敵にあわせた武器の選択



←例えスキが多くても攻撃力の高い武器を使えば、巨体の敵も一撃でダウンできる。

●主なモーションタイプ

ソードタイプ



↑横斬りが多く、□ボタンを連打しているだけで周囲全体に攻撃することができる。ロングソード、ソードに多いタイプの、汎用性の高いモーションだ。

スピアタイプ



↑1段目がリーチの長い突き、2段目以降は回転と突きを織り交ぜたモーション。突きを確実に当てないと、スキができてしまう。スピア、ポールアックスに多い。

メイスタイプ



↑袈裟斬りの連続が多い、攻撃範囲の狭いモーション。下から斬り上げるモーションも多いので、空中コンボに持ち込みやすい。メイス、アックスに多い。

タイプ別オススメ武器

ロングソード

信義：モーションスピードが速く、攻撃範囲も広い。攻撃力もあるので、主力として使える。

月光と闇：攻撃力とスピード、魔法のバランスがとれた好武器。手に入れたらすぐ育てよう。

アックス

不浄の斧：攻撃力とスピードのバランスがいい。魔法も強力で、うまく使えば相当の力を発揮。

処刑台の記憶：武器の攻撃力と魔法のコンビネーションがいい。多数相手でも使いやすい武器だ。

スピア

堕天使の槍：攻撃力、スピード、リーチとすべてにおいてバランスのとれた好武器。

魚人の宝杖：武器の両端に攻撃判定がある。モーションが速く、チェインを狙いやすい武器だ。

メイス

髑髏の宴：武器の攻撃力もさることながら魔法が強力。通常の3倍のスピードで戦場を駆けろ。

拷問部屋の肉腕：攻撃力が高い武器。リーチの短さは、ダメージ軽減の効果がある魔法でカバー。

ソード

古の覇王：ロングソードの攻撃力にソードのスピードを兼ね備えた、バランス的には最高の逸品。

白蝋の剣：無敵化、攻撃力アップと魔法がとにかく強力。魔法発動後に別の武器に交換もアリだ。

ポールアックス

双子の牙：高い攻撃力と魔法を兼備。取り扱いに慣れれば強力な力を発揮できるだろう。

霞斬り：武器の両端に攻撃判定を持ち、チェインを狙える。攻撃力も高い頼もしい武器だ。

ハンマー

忘却の羽根：攻撃力はピカイチ。モーションの遅さ、リーチの短さをどう補うかは腕次第だ。

雷竜の叫び：横斬りのモーションが多く、多数の敵を相手にしやすい。攻撃力も十分だ。

ロッド

賢者の意思：武器としては頼りないが、魔法の威力が高い。効率よく武器交換をして戦おう。

痩躯の魔術師：HPを回復できるありがたさは筆舌に尽くしがたい。常に使えるように準備を。

武器エピソード

栄光、怨念、悲哀、郷愁、恋慕……　敵を傷つけ倒すために使われた武器の中にも
数々の歴史と人の想いが刻まれている。ここで武器の歴史を読み、遊んでみてほしい。

†カイムの剣

カイムの父の形見の剣。国王であった父は強く優しい存在で、幼い頃からこの剣を持ち闘う彼の姿にカイムは憧れていた。

しかし、平和だったカイムの国にも帝国の影が忍び寄る。帝国は日々勢力を拡大し、やがてカイムの城にブラックドラゴンの軍勢が襲い掛かる。

「カイム…フリアエを連れて逃げろ」襲撃された城の中で、父はカイムにそう告げる。カイムが返事をする間もなく、目の前で父と母が惨殺された。

「国を滅ぼし、父と母を殺した帝国とドラゴンを倒す！」亡き父の形見を手にカイムは誓う。たとえそれが憎悪の炎で彼を焼き殺そうとも。

†月光と闇

常に強烈な冷気を放ち続ける大理石でできた剣。その冷気は自らを氷で包み込む。月神の加護を受ける者が氷を溶かし剣を握ることができるという。

ある屈強な戦士がこの剣を手に戦場に向かった。雄叫びを上げ最前線へ向かう戦士。その目の前に幾百の弓兵部隊が…。彼の体を数百もの矢が貫く。

しかし！　彼の体からは一滴の血も流れず、それどころか確実に心臓を貫いているのに、その力はいっこうに衰えない。戦いは彼の軍が勝利を収めた。

勝利を手に駐屯地に戻る戦士。そこで剣を置いた時、一気に血が全身から噴出し絶命する。剣の持つ強力な冷気が彼の死の時をも凍らせていたのだ。

†人斬りの断末魔

人を切る快感に溺れ、毎夜罪もない者の命を奪い、その血でこの世のものとは思えぬ素晴らしい絵を描き続けた悲しき哀れな絵師の剣。

絵師には夢があった。「僕の絵で世の人々の気持ちが安らげばいい」そんな気持ちで絵を描き続けていたのだが…。

彼の芸術は認められず、そればかりか変人として街の人々から冷たい視線を受け続ける。絵師の繊細な心は次第に崩壊していった。

「赤！赤い色！！アガーッ！！」叫びながら人々を殺め続ける哀れな絵師。最後は自らに刃を刺し、笑顔で息絶えた…。

†連合軍兵士の剣

ある一族が守り続けてきた特殊な製法で鍛え上げられた剣。その製法は決して他者が知ることはなく、一族のものだけに伝えられる術だった。

門外不出の剣の製法を奪いに、この一族に入門した敵国の兵士。兵士はその技法を習得し国へ帰る手筈を整えていた。

しかし、彼には大きな悩みがあった。一族の血を引く娘に恋してしまったのだ。一緒に駆け落ちしようとすすめる兵士。娘も共に歩むことにした…。

一族の元から立ち去る日すべてを知った娘は秘術を守るため兵士を切り殺して自らの命をも絶つ。そして今も、秘術は一族に伝えられている…。

†デボルポボル

姉妹の刀匠「デボ」と「ポボ」が叩き上げた剣。デボの剛力とポボの繊細さ。王国のどんな鍛冶屋が挑んでも、この二人に勝てるものはいなかった。

ある日、二人の評判を聞きつけ一人の吟遊詩人が現れる。詩人の天使のような美しい容姿とやさしい性格に二人は心を一瞬にして奪われた。

詩人の愛をその身に受けようと必死で剣を作る二人。だがお互いが詩人を求め醜く競いあったために出来上がるものはなまくらな刀ばかり。

それを見かねた詩人は二人を嫁に迎え入れる。深い愛情に満たされた姉妹は、更に腕に磨きをかけ、この銘刀「デボルポボル」を作り上げた。

†護衛隊士の誓

聖人の護衛隊士達が所持していた剣。飾りのない質素な造りで、幾度となく戦闘をくぐり抜けてきたにも関わらず折れることは無かった。

聖人を護衛するのは14人の少年少女達。いずれも親に捨てられた孤児ばかりである。そんな子らと家族同然として聖人は共に生きてきた。

あるとき数十人の山賊に襲われた一行は、聖人を守るために決死の戦闘を行う。傷ついても何度も立ち上がり、聖人の乗る馬車を守り続ける。

やがて山賊と共に護衛隊士は全滅。救われた聖人はその働きに涙し、この剣を持った者が救われるよう願いを込めて祝福儀礼を施したのである。

†解放の剣

自由の象徴としてその時々の英雄が所持していた剣。正義を執行する者への祝福として教会より魔術である「神の槍」を使うことが許されていた。

最初の英雄は、攻め込んできた異国の軍隊を圧倒的な力でねじ伏せた指揮官だった。彼はその手で何人もの敵兵を血に沈めた。

次の英雄は、国王に歯向かう革命軍を打ち破った司令官だった。彼は革命軍のメンバーを次々と捕らえ、その場で処刑していった。

最後の英雄は、異国を侵攻し植民地とした功績をたたえられた将軍だった。占領後、彼は何万人もの罪無き人々を虐殺した。

†鉄塊

この世界で最も大きな剣。普通の人間では振るうどころか動かすことすら出来ず、今までこの剣を使おうと思う人間はいなかった。

この大剣を所持していた「バッカス将軍」は、弱者の命でさえも容赦なく奪う冷血漢で、自分の力を誇示するために殺した敵の鎧を溶かし作り上げた。

命を奪う度に重くなる大剣。次第に持ち運ぶのさえも困難になり、誰にも、当の本人さえも扱えなくなっていった。

ある朝、バッカス将軍の惨殺死体が見つかる。屍の傍らには血に染まり肉片の付いたこの鉄塊。いったい誰がこの剣を振るったのであろうか…。

†焔の簧

「火炎」の意味を持つ剣。波状の刃は相手の傷口を広げ致命傷を負わせる。元々、この剣はどこにでもある普通の剣だったという。

太古の時代、竜との果たし合いに挑んだ者がいた。灼熱の炎に溶かされ続ける刀身。戦士は最後の力を振り絞り竜の舌を引き抜き刀身に巻きつける。

刀身は瞬く間に炎に包まれ、竜の炎と互角の力を持つようになる。しかし、その灼熱ゆえ最後には竜も兵士も灰となり、この剣だけが残った。

以来、この剣には竜の炎の力と強力な魔力が宿り、力のないものが振るおうとするとたちまち紅蓮の炎にその身が包まれてしまうという。

†信義

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じ始めていた彼は、ある日妖怪と契約をしてしまう。

妖怪の力により、次々と新しい歌を発表する歌人。どの歌も素晴らしく、都中の評判となる。ついには将軍家のご指南役にまで昇進した。

ある日、妖怪が再びやってきて歌人に言った。「おまえの一生分の才能はもう使い果たした。おまえは二度と歌を詠むことができないだろう。」

妖怪の言ったとおり、彼は一行の歌も詠めなくなってしまう。世を儚んだ彼は、自害してしまった。その剣は今も彼の血で鈍く光っているという。

†貴正

初めて彼に会った時、鼻を突く異臭と苛立ちさえ覚えるみすぼらしい坊主姿からはとても名高い君主の下に仕えていた武士とは思えなかった。

脇に差した愛刀がかろうじて彼の話が本当なのかもしれないと思わせた。いったい何が彼をここまで落ちぶれさせたのであろうか。

彼の話によると、お家騒動に嫌気が差し自ら浪人になったのだという。しかし、見てくれに気を使い剣の修行を怠った武士に世の中は厳しかった…。

「あの時……拘植家とうまくやっていれば……。」そう言いながら彼はまた空を見つめる。今もどこかで彼は途方に暮れているのであろう…。

†南海の魔神

七つの海を股にかけ商売を行った大商人がいた。商人は新たな大陸を幾つも発見し、巨万の富を築いていった。

ある時商人は、南海の海の底、太古の昔に海中に没した失われし大陸に「闇を呼ぶ剣」と呼ばれる魔剣が埋もれている、という噂を聞きつける。

商人は珍しい剣でまたもや儲けようと、南海へと旅立つ。苦労の末見つけた剣は、魔神を模した石像の口に咥えられていた。

突如剣より無数の火の弾が発生。商人の船は海の藻屑と消えた。数日後商人の亡骸が海岸に流れ着く。その手には湾曲した長剣が握られていた。

† ゆりの葉の剣

美しく湾曲した刀身からは考えられない、おそろしい呪いが込められた剣。自らを裏切った恋人を我が身と共に貫いた少女の怨念が宿っている。

この剣に魅入られたものは、己の手が剣から離れなくなり、自らの意思とは関係なく人を殺める。この呪いを解くには自分の腕を切り落とすのみ。

自らの腕を切り落とし呪縛から逃れた者は、その剣に自分の精神が宿り、念じるだけで自由自在に操れるようになる。

手首を切り落とさなくてもすむ唯一の方法は、剣に宿りし少女の魂を魅了することらしいのだが、いまだかつて切り落とさずに済んだ者はいない。

---

† 鬼を裂くもの

鬼に家族を惨殺された鍛冶屋が復讐のために鍛え上げた剣。斬りつけた者の魂を、また主の魂を吸い取り破壊の力へと転換する能力を持つ。

腕の良かった鍛冶屋は、王国より「鬼を斬る名剣を打て」との命を受ける。名剣を鍛えるべく苦心する鍛冶屋の家に、突如鬼が現れた。

鬼は「鬼を斬る剣は、怒りと憎しみを持つ者が打たねばならない」と告げ家族を惨殺して去った。鍛冶屋は家族の亡骸を抱き血の涙を流した。

鍛冶屋は家族の亡骸も葬らず、剣を打った。剣が打ち上がり、復讐に燃える鍛冶屋。しかし、その姿は、鬼を斬る剣を持つ新たな鬼の姿だった。

---

† 没落した王家の剣

邪悪な竜により国を滅ぼされた王族の剣。その栄華を誇る派手な装飾とは裏腹に、刀身には滅ぼされた王族の怨念が込められているという。

王族の怨念は持つ者を呪い、この剣を振るった者は毎夜、悪夢にうなされ続け、最後には必ず不幸な死を迎える。

ある小国の王も剣の美しさに心を奪われ、悪夢にうなされ続けながらも常に身に着けていたが、同じように悪しき竜によって国を滅ぼされた。

この呪いから解放されるには、この剣を使い王家の血筋を絶った悪しき竜の命を奪うことらしいのだが、未だかつて呪縛から逃れた者はいない…。

---

† 古の覇王

太古の文明で絶大なる権力を持っていたといわれる王が所持していた剣。その覇王の手により王国は栄華を誇り、繁栄を極めたが…。

熟れた果実は腐り落ちていくのみ。王の権力の下で驕り高ぶり自ら歩むことを止めた民により、王国は堕落し衰退の道を辿っていく。

すでに己の力ではどうすることもできなくなっていることに気づいた王は、邪神を自らの愛刀に召喚し、堕落した民の虐殺を繰り返す。

剣に宿りし邪神は血を吸うことの喜びに打ち震え、最後に残った王の命を奪った頃には、白銀だった刀身が、血に染まり漆黒になっていったという。

---

† 領主の狩猟刀

とある国の領主が狩猟の際に必ず持ち歩いた、お気に入りの剣。領主は動物の命を奪う快感に溺れ、意味もなく日々狩猟を続けていた。

ある夜、森の動物達が集まり話し合いをした。「これ以上、殺戮を繰り返すつもりなら自分たちが領主を討つしかない！」

領主の屋敷を囲み、機会を窺う森の動物たち。その様子に気づいた領主は大喜びする。「このわしに狩られたがっておるのか！」

喜び勇んだ領主の前に、非力な動物達はなす術もなく、すべて狩り殺され森からは動物達の姿が消えた。結局、領主は天命をまっとうしたという。

---

† 死の舞踏

遥か昔、強大な力を持つ隣国の圧力に苦しみ、崩壊寸前の小さな王国があった。隣国に攻め込まれた国は女子供も容赦なく処刑され滅亡していく。

王国には美しく、そして勇敢な姫がいた。王国の危機を救うために立ち上がる姫。姫は踊り子に化け隣国の皇帝の酒宴に潜り込む。

姫の舞は恐ろしいほどに妖艶で美しく皇帝も一瞬にして心を奪われた。姫を呼び寄せる皇帝。気づいた時には彼の胸に刃が突き刺さっていた。

その後、皇帝を失った隣国は勢いが衰え滅亡した。王国を救った美しい姫の伝説は、今も語り継がれ、この剣を持って舞うことが踊り子の夢とされる。

---

† 少年の欲望

少年は若く、美しかった。彼は村から村を渡り歩き、次々と村娘達に甘い言葉を囁いて結婚を申し込む。

彼女達は少年に家畜や、家や、お金、そして愛情を惜しみなく与えた。だがある祭りの夜に少年のウソがすべての村娘達に発覚してしまう。

娘達の怒りは凄まじく、妖精王の力を借りて少年に呪いをかける。それは生きながらにして剣に封印されるという魔術であった。

今も冷たい刃の奥深くから、己の罪深さを嘆く少年の声なき叫びが聞こえるという。

---

† 輪廻転生

深い森に囲まれた領地をもつ貴族に伝わる、丸い刃を持つ特殊な剣。その剣を使う者は大天使の祝福により三度再生するといわれている。

元々は拷問用の武器で、外の刃は相手を両断できる様に鋭い切れ味で、内側の刃は苦痛を与えるために刃を鈍くしてある。

柄の部分には毒を入れることができ、相手の身体に剣先を突き刺すと鋭い突起の先端から毒が飛び出し、相手を即座に死に至らしめる

あまりの残虐さゆえ時の皇帝より使用を禁じられた後、歴史の裏舞台で暗殺用の武器として独自の進化を遂げることになった。

---

† 地竜の鉤爪

帝国の考古学者が聖なる地の遺跡から掘り出した謎の化石。何かの生物の化石らしいのだが、化石を包む岩が異常に硬く手をつけられずにいた。

当初は貴重な化石を前に、慎重に、丁寧に扱っていた考古学者だったが、いかなる道具や強力な火薬を用いても覆った岩を砕くことができない。

壊すどころか削ることもできない化石に苛立ち、己を見失った考古学者は化石に頭を何度も打ちつけ、そのまま絶命してしまった。

黒光りする刀身は地竜。地竜の爪は闘いの中、流れる血で削られていく。それを知っていれば考古学者は無駄な死を迎えずに済んだであろう。

---

† 首切り包丁

滴り落ちる肉汁、口の中に広がるハーブの香り。その料理人が作る肉料理は、シンプルでありながら、誰もが唸るほどの美味しさだった。

彼の店には連日行列ができ、贅を知り尽くした時の公爵ですら彼の料理を味わうためならば、お忍びで城から抜け出すほどであった。

料理人の笑顔は、ひとたび調理場に入ると真剣そのものになる。彼が取り出した大きな肉の塊はどうやら食用のものではなかったのである。

時代が移りすぎ、料理人もその店も、その街も消え去った今も、彼が使った包丁だけは錆びることなく次の出番を待ち続けている。

---

† 涅槃の短剣

神殿建立の際、人柱となる少女が自らの命を絶つために使った短剣。代々の人柱の命を絶ってきた剣身からは少女達の魂が舞い踊るといわれている。

第一代の人柱は敬虔な信者であった。清らかなる少女は純粋に神殿の礎となることを選び、自らの命を絶った。

第二代の人柱は心優しい町娘であった。人柱に選ばれたことを悲しみながらも、人々の役に立つならばと、少女は命を絶った。

第三代の人柱は盗みを働いた娘であった。娘は神を呪いながら息絶えた。その時から、直刀であった剣身は捻じ曲がったといわれている。

---

† 白蝋の剣

鋸状の刃で相手の剣と肉を切り裂く剣。この剣をあまり使い過ぎると引き裂く時の振動で指がしびれ、蝋のように真っ白くなり体が動かなくなる。

今よりも何百年も昔、黒き肌の騎士はこの剣を使いこなし数々の武勲を立てていった。次第に漆黒の体は雪の様に白くなってゆく…。

時が経ち、国の威信を懸けた大戦で敵大将の首を討ち取り勝利を治めた黒き騎士。彼の体は既に白を超え透明で誰の目にも見えなくなっていた。

勝利に喜び歓声が上がる中、一人の兵士が空に向けて放った祝矢が黒き騎士の心臓を貫く。しかし兵士達は誰一人、彼の死を知ることがなかった…。

---

† 断罪の斧

若い二人が祝福を受けながら結婚しようとしていた。結婚式の前夜、夜の闇の中に小さく光る精霊の姿を花嫁が見つける。

精霊が囁きかける。「お前の夫をお前だけのモノにしないか？　お前だけを愛するべきじゃないか？」花嫁の心の隙に精霊が甘く問いかける。

彼女が正気に戻った時には、手には血で染まる斧が握られ、床には夫の首が、首だけが転がっていた。「コレデオマエダケノモノニ…」

時が過ぎた今でも、夫の首を持った妻の亡霊が、血まみれのドレスを着て村を徘徊することがあるという。

---

† 赤の旋風

数百年前、赤装束に身を包んだ義賊がいた。悪徳商人から奪った財宝の使い道に迷った義賊は集めた金銀を溶かし煌びやかな斧を作り上げる。

初めは財宝の使い道に満足していた義賊であったが、斧がより豪華になるにつれ欲望に心を囚われ、罪のないものからも財宝を奪うようになった。

ある日、王国一の魔術師の屋敷に乗り込んだ義賊は一枚上手であった魔術師に捕まってしまう。真の義賊だった頃に戻るように促す魔術師。

しかし義賊の病んだ心はもう戻せないことを悟った魔術師は、彼の身を真紅の宝石に封じ込め、その自慢の斧に埋め込んだ。

---

† 不浄なる斧

野心家の魔術師が火トカゲを閉じ込めた斧。その破壊力と共に、炎の魔術を使うことができる魔剣に成長した。
魔術師は火トカゲの囁きを耳にする。「血を…さすればさらに強力な力を与えよう」。力の魔力にとりつかれた彼は、やがて人を殺めるようになる。
「どうだ？　我にもっと血を与えてみぬか？」魔剣はそう囁き、さらに血と臓物を欲する。力にとりつかれた魔術師に抗う術はなかった。
近年、魔剣と共に枯れ木のようになったミイラが発見された。闇に魅了されし者達に魔剣は今日も囁きつづける。「殺せ」と……。

† 骨砕き

どこにでもあるような木材から削り出した持ち手と、使い道のなかったあまりの銑鉄からできている。
どこにでもいるような年老いた鍛冶屋が年の初め、ずっと開けていなかった小屋の扉を開けるためにこしらえた。
どこにでもあるようなその扉の向こうは、見たことのない数の人骨で埋め尽くされていたが、年老いた鍛冶屋は誰にも言わなかった。
どこにでもいるような年老いた鍛冶屋のどこにでもあるようなその道具は、骨砕きといわれるようになった。

† 渇きの戦斧

数多くの病人を治してきた名医がいた。彼の名声は都まで届き、やがて時の国王が召し抱えるまでになる。
数年の後、国の王女が不治の病にかかった。名医といえど、どうすることもできず、彼女が楽に逝けるようにしてやるのが精いっぱいであった。
娘を失った国王は医師を逆恨みした。医師の家族すべてを処刑すると宣言。懇願する医師の言葉にも耳を貸そうとしなかった。
激怒した医師は、王家の井戸に毒を投げ入れる。水を飲んだ王室の人間は喉が焼けただれ絶命した。その水で研いだのがこの斧である。

† 処刑台の記憶

帝国軍の牢獄にある処刑台で使われていた斧。この斧で幾千もの首がはねられた。初めは処刑に使われていた、ただの疎むべき存在であった。
製作者自らがこの斧に倒れたことをきっかけに、斧がただの斧でなくなった。斧は何かを求めるように、小枝を落とすように次々と首を狩っていく。
民からの人望も厚い王国の将軍も断頭台に頭を乗せられ、民衆が見つめる中、その血を流していく。処刑者に善悪はなく、あるのは首のない骸だけ。
数百年の時を経て、斧はさまざまな首を狩り続ける。数十の王国の処刑を執行し更なる受刑者を求め、歴史の中を彷徨う。

† 双子の牙

遠い昔、炎の力を持つ双子の神がいた。神は人間に火と知性、そして多くの言葉を与えて見守り続けていた。
だが人は堕落し、双子の神の逆鱗に触れてしまう。双子の神は多くの都市に雷を落とし、洪水をおこし、炎で大地を焼き払おうとした。
己の過ちに気づいた人間達は、神の怒りを鎮めるために巨大な斧を捧げる。それは幼い双子の血によって洗われた、呪わしき供物だった。
神は幼い双子を星にしてやり、人が二度と過ちを繰り返さぬように斧に破邪の光を封じ込めたという。

† 霞切り

ある村の少年と少女が恋に落ちた。少年は清く正しい心の持ち主で、少女は慎ましやかで明るい性格の子であった。
小さな川が流れる、小さな村で、二人は野や山を一日中駆け回り、ツユクサの冠とスミレ草の指輪で小さな結婚式を二人で行った。
ある日、仕事を失った少女の父親は村を去ることになる。少女は村に残るように泣いて頼んだが、もちろんその願いが叶う事はなかった。
二人の涙は地に落ちて、小さな池を作る。この斧は、その池に住む神様が気まぐれに木こりに与えた不思議な力を持つ斧である。

† 王妃の玉座

アウストラシア王ジギベルト一世妃ブルンヒルデは西ゴート王アタナギルドの娘で夫の死後、あとを継いだ息子の摂政となり実権を握った。
一方、ネウストリア王キルペリク一世妃フレデグンデはアウストラシア王国の領土をいまいましく思い、ジギベルト一世国王を暗殺してしまう。
アウストラシアとネウストリアは抗争を続け、ブルンヒルデの血族やフレデグンデの家族が次々と暗殺され、両国間は深刻な状態に陥る。
ブルンヒルデはネウストリア王クロタール二世との和平会談時に謀略に遭い処刑される。この斧はブルンヒルデの首を落したと斧と言われている。

† 日出国の魔刃

東方の大商人が贅沢の限りを尽くし作り上げた至高の刀。その鋭い切れ味は空気をも切り刻み、斬られた者は痛みも感じずに絶命していくという。
しかし、持ち主の業の深さが乗り移ったせいなのか、刀身に映る己の姿は醜い魔物の姿をしている。欲深いものが覗くとその姿はより醜く映るらしい。
商人も自らの姿が誰よりも恐ろしく、目も当てられぬほど醜く映るので、できるだけ見ぬようにしていたのだが…。
ある日、魔が差して覗いてしまったその姿は、この世のものとは思えぬほどの醜い姿だったため茫然自失となり、その場で自ら首をはねた。

† 嵐神の閃撃

破壊的な風を巻き起こす嵐神の怒りが込められた槍。運悪く、この突風を受けてしまった者は、骨だけ残し血と肉が吹き飛ぶ。
ある村に風を自在に操るやさしい青年がいた。青年の評判を聞きつけ彼の前に現れた嵐神。「お前の力がどんなものか、わしと勝負じゃ！」
道行く剣士の外套を風の力で脱がせた方が勝ち。強烈な突風で外套を吹き飛ばそうとする嵐神だが勝負は暖かいそよ風で薄着にさせた青年に。
「人間の分際で、このわしに勝つな！」怒り出した嵐神は青年の血と肉を吹き飛ばす。その時の怒りが剣士の持つ剣に刻まれたという。

† 火鱗の戦斧

まだ人と神の境界が曖昧だった時代、天使と悪魔の大きな大きな戦争がありました。夜の闇は赤く燃え盛り、何人もの神が燃えて消えました。
10日間の炎に包まれた後、100日間の洪水があり、1000日間の嵐が地上を吹き荒れ、動物も植物も形あるものはすべて灰になりました。
巨人族を操り、最強を誇った堕天使ベリアルもついには熾天使の手により痛手を負い、幾重にも閉ざされた氷の冥界に封印をされてしまいます。
この斧は、ベリアルが封印前に傷ついた際に剥がれ落ちたウロコから削り出されて作られたといわれています。

† 死神の大鎌

地獄の門番である死神が持っていたといわれる、「永遠の闇」の入口を切り開くための大鎌。闇に落とされたものは二度と生まれ変わらない。
その男も「永遠の闇」の判決を受けて、死神に落とされるのを待っていた。鎌の刃先が暗黒の闇を切り開きはじめる。
その時、男は死神を後ろから突き飛ばした！　吸い込まれていく死神の姿。「愚か者め…意味のないことを……」
すると鎌がひとりでに男の足元を切り裂いた。地獄の門番は死神ではなく大鎌の方だったのだ。そして大鎌は、今も罪人を静かに待っている。

† 背理の鎌

ある風の精霊が人間の若者に恋をした。精霊が人間と交わるのは禁忌であるにも関わらず、彼女の想いは日々募るばかりであった。
種族を裏切る精霊に与えられるのは死である。風の精霊の長は彼女の首を刈るように仲間に命じ、精霊にのみ効果があるという鎌を用意する。
気配を察知した彼女は、最後に若者にひと目逢おうと、森を駆け、海を渡り、山を飛ぶ。だが鋭い鎌を持った追っ手が彼女を追い続ける。
数年後、村ではある少年が元気に飛び回っていた。少年は自在に風を操ることができたのである。父親は彼を見守り続ける。何も語らずに。

† 招雷の槍

森の奥地にある古城から、夜の闇にまぎれて吸血鬼達が舞い上がる。村では多くの犠牲者を出したが、無敵の魔物の前になす術はなかった。
そんな噂を聞きつけ、腕利きのヴァンパイアハンターが村を訪れた。だが、彼もまたあまりの吸血鬼の数の多さに一人では戦えないことを悟る。
そこで四本の槍に秘石を埋め込み、村の若者に協力を依頼した。不穏な空気を察知した吸血鬼達はその夜、村に向けて一斉攻撃を開始する。
壮烈な死闘の後、朝の光の中には傷ついたハンター達と灰に戻った吸血鬼だけが残っていた。以来、この槍は村の守り神として奉られている。

† 王位簒奪者の槍

連合国王の亡き後、権力を握り悪政の限りを尽くした皇后を人民からの信頼の厚い将軍が討った。将軍は平民の出で、話はよくある英雄譚。
将軍の出自は平民の中でも最下級、人を殺めることを生業としていた辻斬りである。15人目の標的を殺めたとき、警備兵に見つかり投獄された。
審判はすぐに下った。極刑。しかし将軍の人生を大きく左右した才能、それは美貌であり、その姿が皇后の目にとまることで極刑をまぬがれる。
皇后は将軍への愛情を注ぐが、それは執着へと変わっていく。将軍は皇后を虜にし失脚させることで王となる。是を知る者は将軍を簒奪者と呼ぶ。

† 草原の竜騎槍

昔、飛べない竜がいた。荒々しいが高潔な心を持つ彼は人間と交わることはなかった。だがある日、傷ついた若き騎士と一匹の竜が出会う。

竜は騎士を助けると、彼が目覚めるのを見届け、その場を立ち去ろうとした。翼のない竜は、役立たずと人に忌み嫌われていたからだ。

別れ際、騎士が言った。「この恩は生涯忘れない」時が流れ、年老いた竜は人間の軍勢に取り囲まれる。竜が死を覚悟したその時……。

「翼なき友よ！　長く待たせたな！」あの時の騎士が国王となり、数千の兵と共に現れたのだ。竜は忘れていた牙を剥き出しにして吼えた。

† バールベリトの涙

バールベリトとは人と悪魔の契約の際に現れ認証を行う悪魔である。彼は多くの邪悪な契約を認め、次々と人間を地獄に堕としていく。

あるとき、バールベリトは一人の人間の女を好きになる。それは病気の父を持つ若い女であった。彼女は悪魔に言う。「私の父を助けてください」

だが、そうすれば女は地獄に堕ち、悪魔のモノにはならない。悪魔は悩み、ついにひとつの答えを出す。「自分が代わりに地獄に堕ちればよい！」

急いで女の家に行くと、病死した父の傍らに眠るように女が死んでいた。死を理解できない悪魔は、女を延々と揺らし続けたという……

† 堕天使の槍

246の教会をもつ、大きな宗派があった。数百年も続く由緒正しき聖道。57代目の大神官である彼も、聖道への伝導活動を貫き通していた。

真面目を通り越して愚直。まさに神の申し子、誰からも慕われる立派な神官であった。しかし、彼の聖道は愚直ゆえに堅く、外圧に弱くもある。

この宗派を擁護していた国の王子が彼に問いた。「神と私のどちらが正しいか？」彼は迷うことなく、神と答える。その答えに王子は激怒した。

彼の宗派は邪教と御触れが回り、数百年の聖道が一瞬で霧散した。彼は罵りを受けながらも王子に面会。持参した槍で己の喉をつき許しを請うた。

† 兵士長の聖槍

兵士長はその「死」を確かめる

己の感触は天地の涙へ

流れる血は闇から光へ

教えは命を奪い、新たなる命を与える

† 血族の紋章

武芸に秀でた兄弟が治める国があった。剛の武を持つ兄と、柔の武を持つ弟。兄弟は非常に仲がよく、国政はいたって安定していた。

ある日、一人の少女が兄弟に質問をした。「お二人は戦いで負けたことがないとお伺いしました。では、お互いが戦うとどうなるのですか？」

二人は、互いに自らの優位性を主張し合った。それは激しい口論になり、末には兄弟同士で殺し合いをはじめてしまった。

この争いを見かねた神は、天から怒りの槍を降らせた。槍は兄弟を貫き、二人は息絶えた。人々は神の怒りを恐れ、この槍を祭壇に祭ったという。

† 守りの槍

牛を飼うことで生計を立てている小さな村があった。だが、その牛を狙って狼の一団が村を襲うようになる。

牛飼い達は必死で守ろうとしたが、狡猾な白い狼があざけるかのように村人達をあざむき、日々犠牲になる牛が増えていった。

「村を捨てよう」そんな話が出たときに、村でいちばん無口だった牛飼いが槍を持って外に出ていった。村人達に誰一人止める者はいなかった。

二日後、村の近くで白狼の死体と槍だけが横たわっていた。村人達は牛飼いがいつでも戻れるように、槍を村の入口に掲げ、大切にしたという。

† 皇帝の槍

一代で大帝国を創り上げた東方の皇帝の愛槍。雷を纏いて闇を断つといわれ、かつてはとある神殿の護神槍として奉じられていた。

剛勇で名を馳せた男は神殿より護神槍を強奪、大陸に覇を唱える戦いに身を投じる。男は雷を纏い次々に各国を侵略、皇帝へと昇りつめたのだ。

大陸を手中に収めた皇帝であったが、その恐怖と圧制に各地で反乱が相次ぐ。ついには自軍の将にすら裏切られ、帝国は崩壊したのだった。

かつての味方に追われ小さな城に籠城した皇帝。絶望した彼は愛槍を持ち、唯一愛した女と自分自身を焼き尽くし最期を迎えたといわれている。

† 魚人の宝杖

南海の孤島の付近に生息していた醜い魚人が持っていた槍。島民を怪しげな歌声で海中に引きずり込み、その肝で自分の命をつないでいた。

その魚人に愛する家族を殺され、復讐するために立ちあがった島の青年。青年の手により、魚人は尾鰭を切り取られ瀕死の状態になる。

泳ぐことが困難になりもがき苦しんだ魚人。自らの行いを悔い改めた魚人は、改心の印に青年に家宝の槍を渡し、尾鰭を返してもらう。

しかし、生きるためにまた島民を誘い出し、肝を喰らい続けた哀れな魚人は、青年に自ら渡した槍で心臓を一突きにされ、その命を終えた…。

† 忘却の羽根

強烈な一撃で相手の記憶を消し去る鎚。殴れば殴るほど、記憶は失われ最後には自分自身の存在すら忘れてしまう。

ある日、この槌を手に入れた過去に悩める兵士が自らの頭を殴りつけた。次第に失われていく兵士の記憶。

記憶を失うと同時にさかのぼっていく思い出。自分の過ちで仲間が死んだとき…固い決意で兵士になったとき…目の前で両親を殺されたとき……。

幼少の頃の記憶に戻り、未来に希望がもてるようになったときには、兵士の頭はすでに潰れ、そのまま息絶えた……。

† 雷龍の叫び

家臣の策略により隣国との結婚を強いられた姫。道中、姫の命を奪うために雇われた盗賊たちに一行は襲われる。

懸命に応戦するが手練れの盗賊たちになす術もない。姫の首に刃が向けられたその時、一人の護衛兵士が自らの命と引き換えに雷竜を呼び出す。

雷竜が盗賊を一掃した時、兵士はすでに息絶えていた。その心意気に心を動かされた雷竜は己の力と兵士の魂を槌矛に込め、姫に手渡す。

兵士の遺志を引き継いだ姫は、その槌矛を手に戦場に出向き功績をあげる。そして自らの国をも制圧し策略を企てた家臣を討ち取り仇を取った。

† 匠のつるはし

その男が手がけた建造物の数々は、その美しさから国の宝と称えられていた。数々の建造物を生み出すこのつるはしもまた、神器と称えられた。

ある時、隣国との間に戦が勃発した。国中の男達が徴兵される。男もまた、例外ではなかった。

破壊を好まない男は、戦には向いていなかった。戦禍の中で、男は殺され、男の築いた美しい街並みは破壊された。

創造を好む男は、殺される最期の瞬間まで、人を殺めなかったという。この神器が次の主にもたらすものは、破壊の力か、創造の力か。

† 亡国の礎

少数の悪魔が支配する国。荒んだ国政を憂う十名の若者が、武器を持ち決起した。しかし国民は、恐怖心から、誰一人彼らに協力をしなかった。

人間による革命はなされた。悪魔は退けられ、若者達が政の世界についた。悪魔を退けたこの武器は、神の力が宿ると称された。

しかし、恐怖がない世の中を願った若者達もまた自らの保身にまわる。彼らは情報統制と公開処刑を中心とした、恐怖政治を布いた。

国民が立ち上がった。十名の若者は捕らえられ、公衆の面前で処刑された。悪魔を退けた武器は、処刑場でその神の力を印象づけたのであった。



†悪魔の鉄棍

世に知られた非道な山賊。200人からの軍団を率いるのは誰もが恐れる二人の兄弟である。彼らは秋になると、ふもとの村を襲っていた。

困り果てた村人は流れ者の醜い魔道士に助けを求める。魔道士は村の娘との結婚と引き換えに山賊を倒すと宣言、村人は渋々約束をした。

魔道士は一本の鉄棍を山賊に渡すように伝えた。呪われた鉄棍を手にした山賊の兄弟は錯乱し、仲間と共に自らの命を絶つ。村は救われたのだ。

だが、村人は魔道士を殺してしまう。まもなく村に疫病が蔓延し村人は死滅してしまう。そして残ったのは呪われた一本の鉄棍だけだった。

†拷問部屋の肉隗

最初のひと月でその鉄塊は、百人の男と女と老人と子供の両足を潰した。

次のひと月でその鉄塊は、百人の男と女と老人と子供の両腕を潰した。

次のひと月でその鉄塊は、百人の男と女と老人と子供の頭を潰した。

次のひと月で全てが潰され、そこには肉塊だけが残り、

血に染まった鉄塊とそれの区別はつかなかった。

†聖なる槌矛

ある国の大司教が誕生祭の際、若き13人の司祭達に授けた数枚の羽を持つ儀礼用のメイス。大司教の死後、国は戦乱の渦に巻き込まれた。

若き司祭達は大司教の教えを信じ、戦おうとはしなかった。一人また一人と戦争の中で倒れる彼らは、それでも平和を叫ぶ。無力と知りながらも。

暴力を振るうことを嫌い、このメイスを使わなかった最後の一人の司祭。やがて戦闘のまっただ中で彼も命を落とす。

血にまみれたメイスが地に落ちた時、大天使が黒き涙を流しながら舞い降り、13人の魂と引き換えに呪わしき力と魔力をこの武器に与えた。

†炎風の鎚矛

赤き竜の羽から作り出されたといわれる矛。まだ帝国も連合もなかった時代、世界では亜人が幅を利かせ人々は怯えることしかできなかった。

亜人の横暴に耐えかねた人々は、一人の名もなき青年に亜人制圧の願いを託す。青年は力を得るため赤き竜と契約を結びに向かう。

赤き竜と契約を結ぶために何度も闘い続ける。竜の隙を突き、遂に勝利を収めた青年だったが、竜は既に別の者と契約していたのだった。

青年の強い意志と胸に秘めた希望に共感した竜は自らの羽の一部を刃にし青年に渡した。鎚矛を手に青年は亜人たちを制圧し世界に平和が訪れた。

†破戒の鎚矛

一人の魔法使いが鉄塊から一振りの槌を生み出した。魔法使いといっても、小さな火しかおこせない、見習の魔法使い。

体躯ばかりが大きく、大飯食らい。魔法使いのイメージと大きくかけ離れた男。兄弟子からいつも馬鹿にされ、師からも破門寸前であった。

ある日、兄弟子と一緒に魔法の触媒の薬草散策に赴いたときに事件がおきる。兄弟子の罵りが原因で口論となり、槌で兄弟子を殺めてしまう。

兄弟子の血を吸った槌は異形となり、その魔力を吸い成長した。男は魔を槌で補完できることを覚え師まで手にかける。槌は恐るべき力をもった。

†破獄の針鼠

学者は自分の存在意義を追い求めた。どうして自分がいるのか？　父母がいて自分がいるのは子供でもわかる。だが人間はどこからやってきたのか？

神が創りだしたのか？　学者は悩み続け、その答えを空に求める。人は万物の構成要素のひとつであり、その中でも大きな存在なはずだ。

万物は太陽、月、星、大地、人で構成されており人だけが唯一破壊的な存在だと考えた。ある日、学者がそんな仮説を酒場で得意気に話した。

説法にも似たそんな話を聞き、一人の老人が大声で笑い、鉄塊をテーブルに載せた。「ここにすべてがある。」そう言い残し老人は去っていった。



†農民の残夢

悪政に悩んだ農民が領主を討つために鉄屑を集め作り上げた武器。その歪んだ鉄屑には農民たちの血の願いが込められている。

いくら農民が苦しめど何の助けも出さない領主。「わしらがこんなに苦労しているのに許せん！」一致団結して領主の元へ向かう農民たち。

朝日が昇った瞬間、一気に領主の城に乗り込む！　しかし、実は領主も国のために農民から泣く泣く高い税金を徴収し、自らも貧しい生活を送っていた。

無能な領主を哀れ思った農民達は武器を捨て、領主と仲良く、そしてひもじく暮らした……。

†嘆きの槌矛

海賊退治を命ぜられた僧兵が携えていたメイス。息子と共に海に出た彼は、その強さゆえ海賊から恐れられる存在になっていった。

あるとき、魔道士が率いる海賊船団に遭遇した一行は、召喚されし海竜に反撃をされる。そして不幸にもその牙は若き息子の命を奪ってしまう。

最愛の子供を失った戦士は混乱の中、海賊と海竜を屠る。だが、失った息子の命が戻るはずもなく、絶望した彼は自らの命を絶つ。

僧兵の涙はやがて海の神の知るところとなり、それを哀れんだ神によって、このメイスには海神の爪の魔力が宿ることになった。

†髑髏の宴

邪神に魂を捧げた司祭が持っていたメイス。まだ邪教団が小さな集まりだった頃、司祭は神からの啓示を受ける。「新鮮な人間の魂を神に…」

司祭は、生贄として邪神に捧げられた人間達の首を、鎚にくくりつけてゆく。次第に怪しげな覇気を放つようになっていくメイス……

邪教団が大きくなっていくにつれ増える髑髏。やがて、増えた髑髏たちは一人の男の顔へと変貌を遂げていく。司祭にも見覚えがある顔。

それは、司祭の顔であった。邪神への完全な忠誠心から、悪魔に姿を変貌させた司祭は、人間である自分の姿と決別したのであった。

†聖石の杖

世界の西の外れに、魔法の力を地盤とした魔道王国が存在した。500人の「元老」といわれる魔法使いが、街のすべてを仕切っていた。

真夜中でも真昼のように街を照らし、人々は何の苦労も疑いもなくその魔力を礎に生活を営む。ある日501人目の元老が新たに就任した。

若干10歳の少年が501人目の元老。年端もいかない少年は稀代の魔術の天才。わずか2年と15日で元老の長に就任した。この時12歳。

魔術の天才といえど、若干12歳の子供。大人になる葛藤と共に、己の存在意義を考えはじめ、永久を求めて自ら石と化し永遠の聖石となった。

†賢者の意志

北の島国で、国中から厚い信頼を集めた司祭が居た。「千里を見通す大賢者」と呼ばれた彼はいつも杖を片手に地方を巡礼してまわっていた。

その杖をかざせば、どんな病気や怪我もたちどころに治すことができた。その杖をかざせば、どんな荒れた畑にも作物が実った。

その杖をかざせば、その人が嘘をついているか見抜くことができた。その杖をかざせば、悪事を行った者が懺悔を始めた。

その杖をかざせば、どんな怪物も引き下がった。その杖をかざせば、天使の禁止されている言葉で魔物を焼き尽くした。

†痩軀の魔術師

痩軀の魔術師が握っていた杖。魔術師はひどく冷徹で意地の悪い性格だったためいつも町の人々や弟子から憎まれていた。

己の身に危険を感じた魔術師は、悪魔の力を借り、恐ろしい魔力を持つ杖を作り上げる。自らの精気を失うのと引き換えに…。

その杖の強大な力に我が身の精気を奪われ痩せ衰えていったが、魔術師は構わず杖を使って傍若無人の行いを繰り返す。

結局、魔術師は弟子の陰謀から我が身を守るため、死ぬまでこの恐ろしい杖を手放すことはなかった。最後には骨と皮しか残ってなかったという。

†知識の杖

自らの意思を決めるために影響を受ける要素。問題領域における意思決定のうえで対象となる概念対象および科学的事実や客観的事実然り。

事実に対する判断規則や判断手続き、問題領域において誰もが知り得るものでもあり経験に基づく「目分量」や「直感力」然り。

あるいは推論の制御にかかわるものであり、どれを選択するか焦点をどこに当てるか。つまりはそれら、事実・判断・推論。

「思いや考え」他者に価値があると認められ自身にゆらぎない「正当化された真なる信念」これらを理解するもののみが力を発揮する。

Drag On Dragoon The Master Guide

Conquest

攻略

ミッション攻略の見方

ただがむしゃらに戦っていたのでは、勝ち抜くことは困難だ。
ミッション情報を頭に叩き込み、効率よく戦い抜いていこう。

シナリオ解説

①章タイトル

その章のタイトル。

②シナリオ構成

その章を構成する地上戦、上空戦、イベント、ムービーの数。[地]が地上戦、[空]が上空戦、[イ]がイベント、[M]がムービーを示す。

③ストーリー

その章のストーリーを簡単に紹介。

④シナリオフローチャート

その章のシナリオ進行表。特定の条件を満たすことで、シナリオが分岐することもある。

⑤入手武器＆プレイ可能フリーミッション

[武器]その節をクリア後に入手できる可能性のある武器。

[地][空]その節をクリア後にプレイできるフリーミッションの種類。茶色が地上戦、青が上空戦を示す。

地上戦攻略

⑥節タイトル

その節のタイトル。

⑦敵総数・制限時間・レベル

その節に登場する敵の総数と、クリア制限時間。レベルはミッションで登場する敵のレベルを表す。

⑧ストーリー

その節のストーリーを紹介。

⑨ミッション攻略

攻略解説。Point 1 はマップに対応し、その場所をより詳しく解説。

⑩エネミーリスト

登場する敵ターゲットのリスト。

⑪ミッションチャート

そのミッションのクリア条件。

⑫宝箱

そのミッション中に登場する宝箱の中身。番号はマップに対応。

⑬攻略マップ

そのミッションのマップ。アイコンについての説明は以下の通り。

Point 1 ……詳細な攻略を行っている場所。上のミッション攻略のポイントに対応している。

Ⓢ ……カイムのスタート地点

[初]～[Ⅶ] ……ターゲットとなる敵の位置。[初]は初期配置のターゲット。[Ⅰ]～[Ⅶ]は増援で現れるターゲットを示し、数字が増援で現れる順



番を表している。増援の中にはターゲットが存在しないものもある。

1……宝箱の位置

A A……階段の位置。アルファベットはそれぞれつながっている。

……目的地。ミッション中にカイムが向かうべき場所。最終的にここにたどり着けば、クリアとなるミッションは多い。

上空戦攻略

⑭節タイトル

その節のタイトル。

⑮敵総数・制限時間

その節に登場する敵の総数とクリア制限時間。この時間内にクリアできなければゲームオーバーとなる。

⑯ストーリー

その節のストーリーを簡単に紹介。

⑰ミッション攻略

ミッション攻略の解説。

⑱エネミーリスト

そのミッションに登場する敵のリストと難易度。難易度は、敵のステータス（HP、攻撃力、経験値）に補正をかける数値。敵のステータスは、それぞれ次のような計算式で表される。基本数値に関しては、P198からの敵データページを参照のこと。

HP

基本数値×〈1＋(難易度÷100−1)×0.5〉

攻撃力

基本数値×(難易度÷100)

経験値

基本数値×〈1＋(難易度÷100−1)×1.7〉

例）……………………………………

HP20、攻撃力30、経験値180の敵が、難易度120％のステージに登場したとき、ステータスは以下の通りに補正される。

HP

20×〈1＋(120÷100−1)×0.5〉＝22

攻撃力

30×(120÷100)＝36

経験値

180×〈1＋(120÷100−1)×1.7〉＝241.2

……………………………………

⑲ミッションチャート

そのミッションのクリア条件。

ストーリー紹介

⑳ストーリー解説

その章のストーリーダイジェスト。





第一章 源流

構成

地×4 空×2 E×2 M×4

Story

城にかくまわれている封印の女神フリアエを狙い、帝国軍が押し寄せてきた。連合軍兵士であるカイムは、実の妹でもあるフリアエを守るため、単独で激しい戦場を駆け抜けて城を目指す。振りかざすその剣には帝国軍に対する凄まじい憎悪が込められていた。

シナリオフローチャート

- 1節 M 初陣
- 2節 地 城へ P129
  - 骨砕き
- 3節 M ドラゴンとの出会い
- 4節 地 剣のゆくえ P130
  - F
- 5節 M 究極の契約
  - ! ドラゴン乗降可能に
- 6節 空 分かち合う魂 P134
  - F
- 7節 空 狙いを定めて P134
- 8節 地 憎しみは何処へ P131
  - デボルポボル
- 9節 E 契約の代償
- 10節 地 侵入 P132
  - 没落した王家の剣
  - 草原の竜騎槍
  - F
- 11節 E 女神救出
- 12節 M イウヴァルトの唄

第二章へ

地 2節 城へ

敵総数／1503
制限時間…60分
レベル1

Story

禍々しさすら感じられる帝国軍の猛威に怖じ気付く連合兵。カイムは彼らを激励しながら敵を蹴散らしていく。フリアエの下へ急げ。

Point 1 素早く距離をつめて戦おう

ターゲットの騎馬兵は遠方から突進攻撃をしかけてくるので、素早く距離をつめていきたい。周囲の歩兵は無視し、まずはダッシュ攻撃を当てていこう。また、魔法で動きを止め、接近していく方法も効果的だ。

Point 2 1体ずつ確実にしとめる

護衛部隊を2人同時に相手にするのは非常に危険。フィニッシュブローを使って2体を引き離し、1体ずつ倒すようにしよう。

Enemy List

初 歩兵(黒)×5、騎馬兵(白)×2

I 護衛部隊×3

Mission

小隊リーダーと騎馬隊ターゲットを7体倒す→護衛部隊を3体倒す→カギを入手して城門へ移動

Treasure

1 回復スフィア／初期配置

2 回復スフィア／初期配置



地 4節 剣のゆくえ

敵総数／42
制限時間…60分
レベル1

Story

深手を負いながらも入城したカイムの前に現れた瀕死のレッドドラゴン。カイムは生き延びるためにドラゴンに契約を持ちかける。

Point 1 カイムの剣を使いこなせ!

狭いエリアに大量の敵が密集しているので、細かくフィニッシュブローを発動させて蹴散らしていこう。まだ戦闘に慣れていなければ、2節クリア後に入手した「骨砕き」は無理に使用せず、使いやすいカイムの剣で敵を倒していくほうが効率がいいだろう。

初期配置の敵を全滅すると護衛部隊が北と南に2体ずつ、計4体出現する。第2節と同じように1体ずつ慎重に戦っていこう。助走をつけるスペースが十分にあるので、ダッシュ攻撃で先制攻撃をしかけていきたい。

Enemy List

I 護衛部隊×4

Mission

敵兵士36体を倒す→護衛部隊を4体倒す→ドラゴンの前に移動

Treasure

1 回復スフィア／初期配置

Point 1



1

地 8節 憎しみは何処へ

敵総数／1145
制限時間…60分
レベル1

Story

連合軍に帝国軍を抑える術はなく、城は完全に帝国兵に囲まれてしまう。だが、ここから強大な力を手にしたカイムの反撃が始まる。

Point 1 南西の砦で武器を入手

スタートしたらまずは南西の砦を目指そう。この地帯にいる部隊を全滅させると宝箱が発生し「デボルポポル」を入手できる。

Point 2 ドラゴンの天敵に注意

ドラゴン搭乗時に注意したいことは、弓や魔法などの遠距離攻撃を持つ敵の存在。彼らの攻撃を避けながら戦うのは難しい。ここでは弓兵が所々に配置されているので、一度ドラゴンから降りて先行して倒しておこう。

Enemy List

- 初 歩兵（黒）×7
- I 歩兵（白）×29

Mission

城の前の小隊リーダーを7体倒す→城の周辺の小隊リーダーを29体倒す→城門へ移動

Treasure

1 デボルポポル／南西の砦の部隊を全滅
2 回復スフィア／初期配置
3 回復スフィア／初期配置



地 10節 進入

敵総数／320
制限時間…60分
レベル1

Story

帝国軍に城内への侵入を許してしまった連合軍。フリアエはすでに最上階まで追いつめられている。カイムは急いで救出に向かった。

Point 1 強化歩兵全滅で宝箱が発生

2階のマップ中央に配置されている強化歩兵を全滅させると、西の武器庫に宝箱が発生する。忘れずに入手しておこう。

Point 2 重歩兵を倒してカギを入手

先へ進むためには奥にいる重歩兵3体を倒してカギを入手しなければならない。しかし、手前には歩兵が大勢配置されているので、先にそれらを一掃しよう。重歩兵にはフィニッシュブローで反撃の間を与えないように。

Enemy List

初 重歩兵(白)×3

Mission

城の3階まで進み中央へ移動→重歩兵を3体倒してカギを入手→奥の部屋へ移動して兵士33体を全滅する→奥の部屋の扉の前へ移動

Treasure

1 没落した王家の剣／2階中央の強化歩兵を全滅
2 草原の竜騎槍／2階東側の部屋に配置
3 回復スフィア／初期配置
4 回復スフィア／初期配置

1F

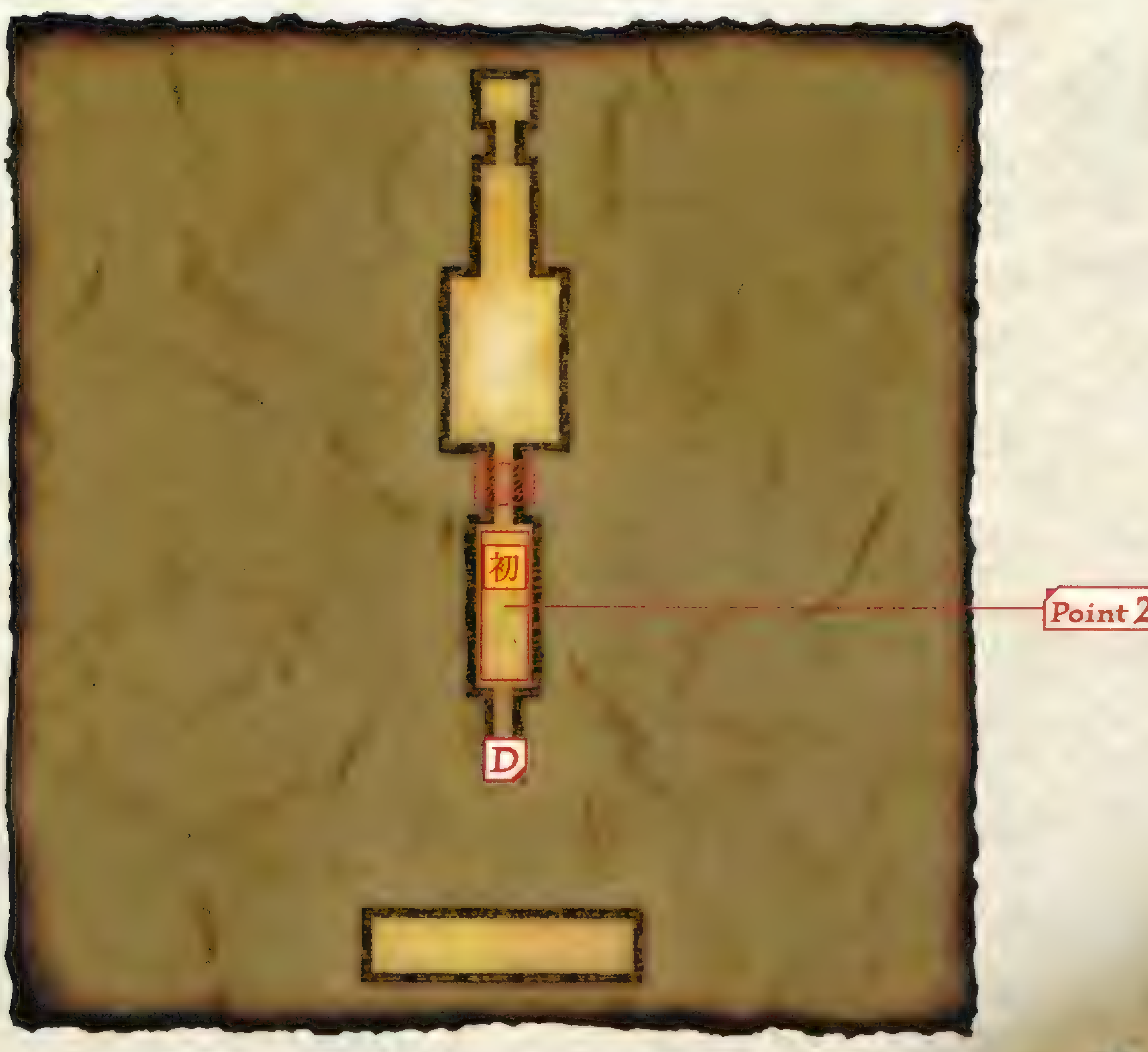


第一章 源流 10節
攻略

2F



3F



空 6節 分かち合う魂

敵総数／47
制限時間…60分
難易度…100%

Story

ドラゴンと契約を果たしたカイムは、城上空の帝国勢力に向けて飛び立つ。比類なき破壊力を持つドラゴンの力が帝国兵器を圧倒する。

基本操作を身に付けよう

初の上空戦となるので、操作に慣れることが重要だ。敵の放つミサイルを左右にスライドして回避し、ロックオン攻撃を当てていこう。敵に近づきすぎた場合は180度ターンして一度距離を置く。敵の間を一気に通り抜けてから使うという手段もあるぞ。

敵の攻撃はレーダーにも映し出されるので、なるべくそちらで確認しよう。今後重要なテクニックとなるので、身につけておきたい。

Enemy List

空中兵器（小）×32、上空用砲台×15

Mission

敵を全滅して目的地へ移動



⬅通常攻撃だけでもクリア可能だが、ロックオン攻撃も使ってみよう。練習ミッションとしては最適だ。

空 7節 狙いをさだめて

敵総数／78
制限時間…60分
難易度…101%

Story

城内のフリアエに狙いを定めるかのように上空を浮遊するガーゴイル部隊。得体の知れない怪物がカイムとドラゴンに襲いかかる。

ガーゴイル部隊を壊滅せよ

敵の数が多いので、ロックオン攻撃を中心に戦おう。大量出現するシルバー・ガーゴイルキューブや複数の砲台を持つ空中兵器（大）は、ロックオン攻撃で数を減らし、MPがたまったら大魔法を発動して全滅させよう。

なお、ガーゴイルはシールドを使って攻撃を弾いているように見えるが、攻撃を当てることでシールドは破れる。休まずに攻撃を繰り出して撃破しよう。

Enemy List

シルバー・ガーゴイルキューブ×70、
ガーゴイル×5、空中兵器（大）×2、
空中兵器（超大型）×1

Mission

敵を全滅して目的地へ移動



⬅ガーゴイルの攻撃角度は予測しにくい。接近しすぎないようにヒット&アウェイを繰り返していこう。

Epilogue

[第一章エピローグ]



I 渦中の兄妹

長きに渡り続く連合軍と帝国軍の戦争。小国カールレオンの元王子カイムは国家滅亡のあと、連合傭兵として戦争に身を投じた。

帝国軍の目的は世界に調和をもたらす「封印」の解除であり、今まさに「封印の女神」の居城が襲撃されている。自軍の劣勢を察知したカイムは実の妹でもある女神フリアエを守るため城へと走り出した。

II 生への執着

資格などない！
ただ俺は生きたいだけだ!!

深手を負いながらも入城したカイムの眼に傷ついたレッドドラゴンの姿が映る。カイムの頭に忌まわしい記憶が蘇った。怒りに任せドラゴンに剣を突き立てようとしたそのとき、ドラゴンが口を開いた。

「我の命は奪えても魂までは汚せぬぞ」

その言葉で我に返ったカイムは、たとえ醜く生き長らえようとも己の目的を達成するため、ドラゴンに契約を迫った。

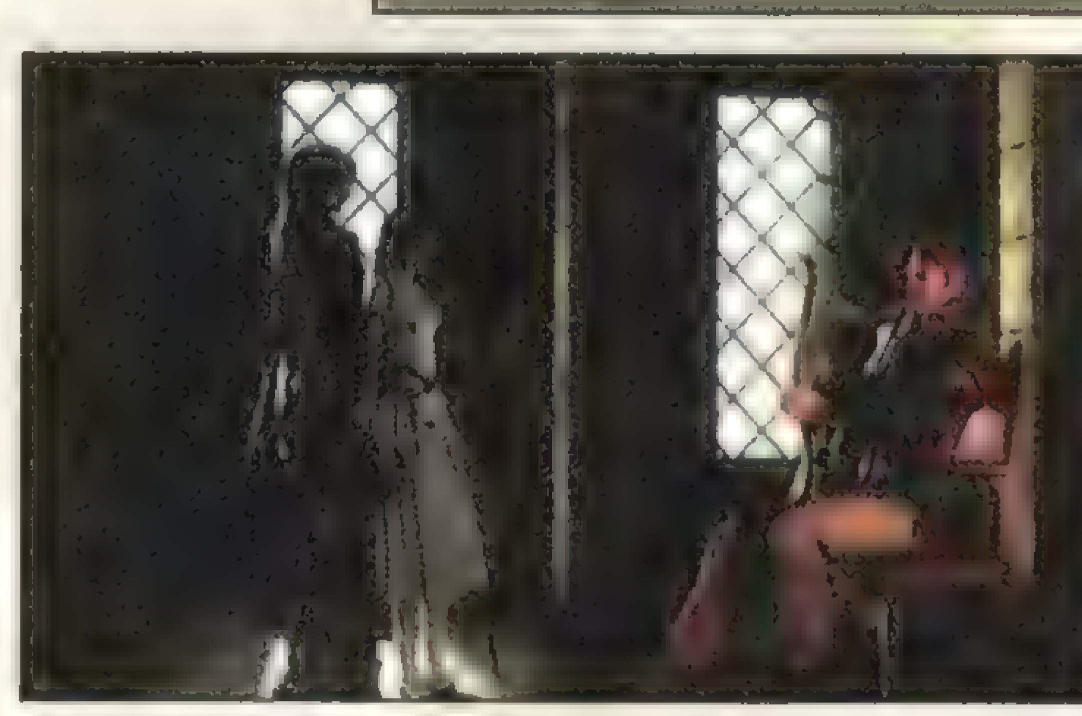




III 希望への旅路

カイムの生きる意志に心動かされたドラゴンは、己の心臓を差し出し契約を成立させた。その強大な力でフリアエを救うカイム。だが、契約の代償として言葉を失っていた。

カイムの親友であり、フリアエの元許婚のイウヴァルトは二人に祝歌を捧げる。その美しいハープの音色は過酷な運命を背負った2人に一時の癒しを、そして希望を与えた。



Keyword

四つの封印

封印とは“大いなる時間”（時間・空間・次元）を繋ぐクサビの役割を持つ。つまり、秩序と調和を維持する世界の核である。3つの聖地（砂漠・海・森）と女神によって守られており、特に封印の女神は最終封印と言われる。聖地の封印が解かれ女神の命が絶えた時、世界は滅亡するという。

封印の女神

封印を司る女神は時代ごとにたった1人しか存在せず、その役割を果たすことができるのは女性のみ。女性の膣内に現れる“オシルシ”と呼ばれる文様がその証明となる。“オシルシ”は常に痛みを伴ない、身体への負担も大きく、出産もできない。ゆえに女神となった女性は短命とされる。

第二章 交錯

構成

地 ×3　空 ×3　E ×9　M ×1

Story

間一髪でフリアエを救出したカイム。しかし、女神の居場所を帝国軍に気づかれた以上、もはやこの城は安全ではない。イウヴァルトの提案で、フリアエを永世中立の安全地であるエルフの里へ連れ出すことに。果たしてこの選択は吉と出るのか凶と出るのか……。

シナリオフローチャート

- 1節　E　"声"の知らせ
- 2節　空　エルフの里へ　P141　F
- 3節　地　道なき道を　P138　亡国の礎　F
- 4節　E　絶望の風景

Check!!

レオナールが仲間にいる？

- No → 5節へ
- Yes → 五節へ

5節 E 不吉な詞
↓
6節 E 遺言
涅槃の短剣
↓
7節 空 隠された宮殿 ▶P141
↓
8節 地 隠された計画 ▶P139
背理の鎌
Check!!
↓
以下の条件をすべて満たしている？
- 20分以内に8節をクリアした
- レオナールを仲間にしていない

No → 9節 E 偽りの国 → 第三章へ

Yes ↓
九節 E 救済と殺戮
↓
十節 空 孤独な戦い ▶P141
↓
十一節 M レオナールの悔恨
↓
十二節 E なぶり → 十三節

五節 E 遠くの音
農民の残夢
Check!!
↓
A 封印の森へ行く
B 封印の森へ行かない

B → 6節
A → ! レオナールの飢 ▶P186

十三節 地 焼き討ちのあと ▶P140
賢者の意志 F
↓
十四節 E 闇の手触り
! レオナールが仲間に
↓
第三章へ

地 3節 道なき道を

敵総数／412
制限時間…60分
レベル1

Story

エルフの里周辺には、すでに帝国軍の勢力が結集していた。中立地帯にまで手を伸ばす帝国軍の目的とは一体何なのだろうか!?

Point 1 フィニッシュブローを活用

周辺の強化歩兵全員がターゲットというミッション。真正面から挑んでも反撃されるのがオチなので、武器を慎重に選ぼう。

直線状に飛び道具を放つフィニッシュブローを備えた「デボルポポル」や「草原の竜騎槍」がオススメ。敵が間合いをつめてくる前に攻撃を開始し、フィニッシュブローでダウンを奪えば安全に戦える。また、マップ中央の回復スフィアが入った宝箱は開けずにおき、危なくなった際の保険にしておくといい。

Enemy List

初 操作兵×3

I 強化歩兵(白)×24

Mission

操作兵ターゲットを2体倒す→橋の前にいるターゲットを24体倒す→エルフの里の入り口へ移動

Treasure

1 亡国の礎／橋にいる強化歩兵を全滅

2 回復スフィア／初期配置

3 回復スフィア／初期配置



第二章 交錯3節

攻略

地 8節 隠された計画

敵総数／628
制限時間…60分
レベル1

Story

エルフ達が捕らえられているという「天使の教会」の宮殿を発見したカイム。この廃墟にしか見えない宮殿に何があるというのか?

Point 1 迅速な攻撃で司祭を倒せ

魔法攻撃をしかけてくる司祭が大量に出現する。四方八方から魔法が飛んでくるので、素早く倒していかなければならない。「草原の竜騎槍」がレベル2以上ならば一撃で倒せるが、そうでない場合はモーションスピードの速い武器で1体ずつ倒すしかない。スライドやガードを駆使して接近しよう。

なお、このミッションを20分以内にクリアすると契約者レオナールを仲間にできるルートへ分岐する。ターゲット以外は無視しよう。

Enemy List

- 初 操作兵×4
- I 歩兵(白)×10、歩兵(赤)×5
- II 司祭×1
- III 司祭×30

Mission

操作兵ターゲットを4体倒す→宮殿周辺の小隊リーダーを15体倒す→宮殿前にいる司祭を1体倒す→宮殿周辺の司祭を30体倒す→宮殿の入り口へ移動

Treasure

- 1 回復スフィア／初期配置
- 2 回復スフィア／初期配置



地 十三節 焼き討ちのあと

敵総数／338
制限時間…60分
レベル1

Story

モンスターを率いる帝国軍に占拠されてしまった妖精の谷。戦いの最中、鬼神と化したカイムの頭に別の契約者の“声”が響く。

Point 1 南東の宝箱を発生させる

南東の宝箱を出現させるためには、この地点にいる歩兵（赤）を全滅させなければならない。初期ターゲットを倒してから寄ろう。

Point 2 ゴブリンの素早い動きに注意

ゴブリンの編隊は動きが素早く攻撃も鋭い。しかし、防御力が低いという欠点を持つため、どんな武器でもほぼ一撃で倒すことが可能だ。モーションスピードの速い武器で攻撃し、斬りかかられる前にカタをつけよう。

Enemy List

初 歩兵（白）×7、強化歩兵（黒）×3

I ゴブリン×10

Mission

宮殿周辺の小隊リーダーを10体倒す→ゴブリン小隊リーダーを10体倒す→レオナールの家の前へ移動

Treasure

1 賢者の意志／中央北部の歩兵（赤）を全滅

2 回復スフィア／初期配置

3 回復スフィア／初期配置



空 2節 エルフの里へ

敵総数／103
制限時間…60分
難易度…104%

Story

エルフの里へ向かう途中、カイムはエルフ達の悲痛の"声"を聞く。案の定、エルフの里へ続く空には帝国軍が待ち構えていた。

バットの大群に用心しよう

ここではバットの大群がやっかいだ。群れの中に飛び込んで集中砲火を浴びないよう、なるべく遠くからロックオン攻撃しよう。

Enemy List

バット×96、空中兵器(大)×3、ガーゴイル×4

Mission

敵を全滅して目的地へ移動

空 7節 隠された宮殿

敵総数／68
制限時間…60分
難易度…105%

Story

壊滅したエルフの里で情報収集をするカイム。どうやらエルフ達は、帝国軍によって渓谷にあるという宮殿に捕らわれているらしい。

グリフォンの動きを封じよう

グリフォンは素早い動きが特徴。見失わないように注意しながら1体ずつ確実に倒そう。敵の攻撃はレーダーで確認すること。

Enemy List

バット×16、シルバー・ガーゴイルキューブ×32、空中兵器(小)×16、グリフォン×4

Mission

敵を全滅して目的地へ移動

空 十節 孤独な戦い

敵総数／25
制限時間…60分
難易度…107%

Story

帝国軍は妖精の谷へも侵攻しているようだ。奴等の目的はわからない。だが、カイムの目的はただ1つ。帝国兵を皆殺しにすることだ。

空中兵器を倒すのはあと回しに

空中兵器(大)の周辺に別の敵が現れたら、そちらから先に倒そう。その際は、空中兵器(大)の射程外までおびき寄せること。

Enemy List

空中兵器(小)×19、空中兵器(大)×3、ガーゴイル×3

Mission

敵を全滅して目的地へ移動

Epilogue

［第二章エピローグ］



おぬし、助けにいくのか？
殺しにいくのか？

I 安息の地に潜む絶望の罠

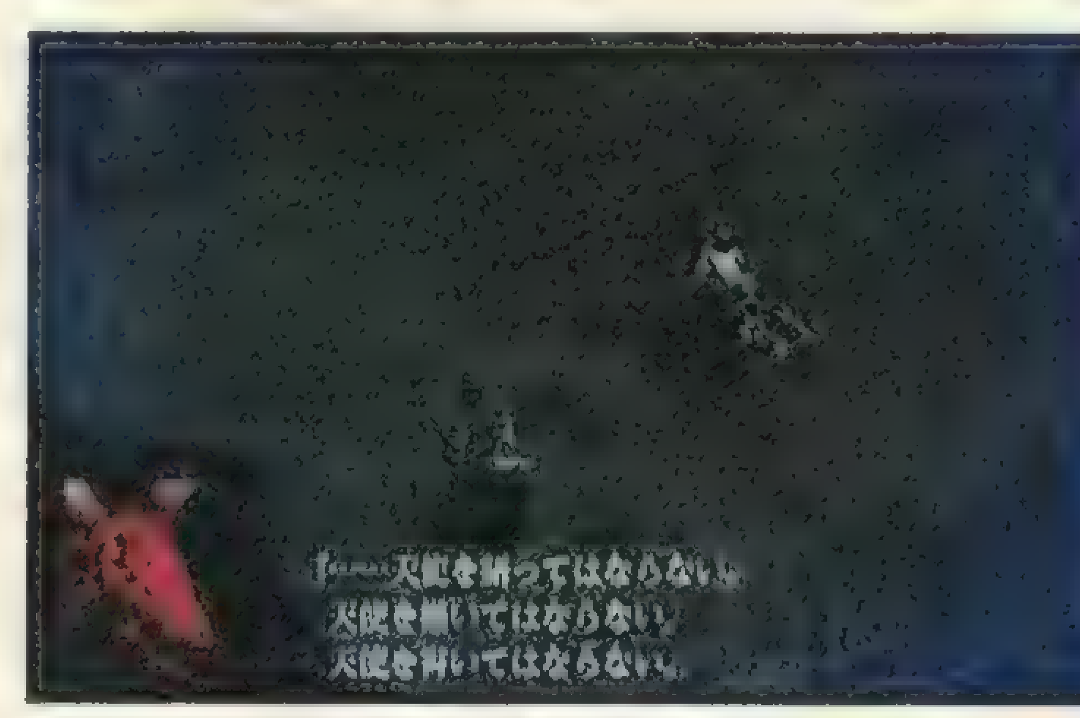
女神の精神的負担を和らげるため、安息の地・エルフの里へと向かう一行。途中、カイムは契約者にしか聞くことのできない“声”を聞きとり、里が襲撃されたことを悟る。だが、イウヴァルトはその言葉に耳を貸さず女神を連れ出した。

そして里の地獄の現状を目にしたとき、彼は絶望に陥る。イウヴァルトは己の無力さを呪い「力が欲しい」と懇願した。

II 「天使」を語る謎の血文字

女神の保護は、本来その役目を担う神官長ヴェルドレに任された。カイムは女神をイウヴァルトに託し、里の調査を始める。そして不気味な血文字を発見する。残された謎の言葉……「天使」とはいったい何を示すのか？

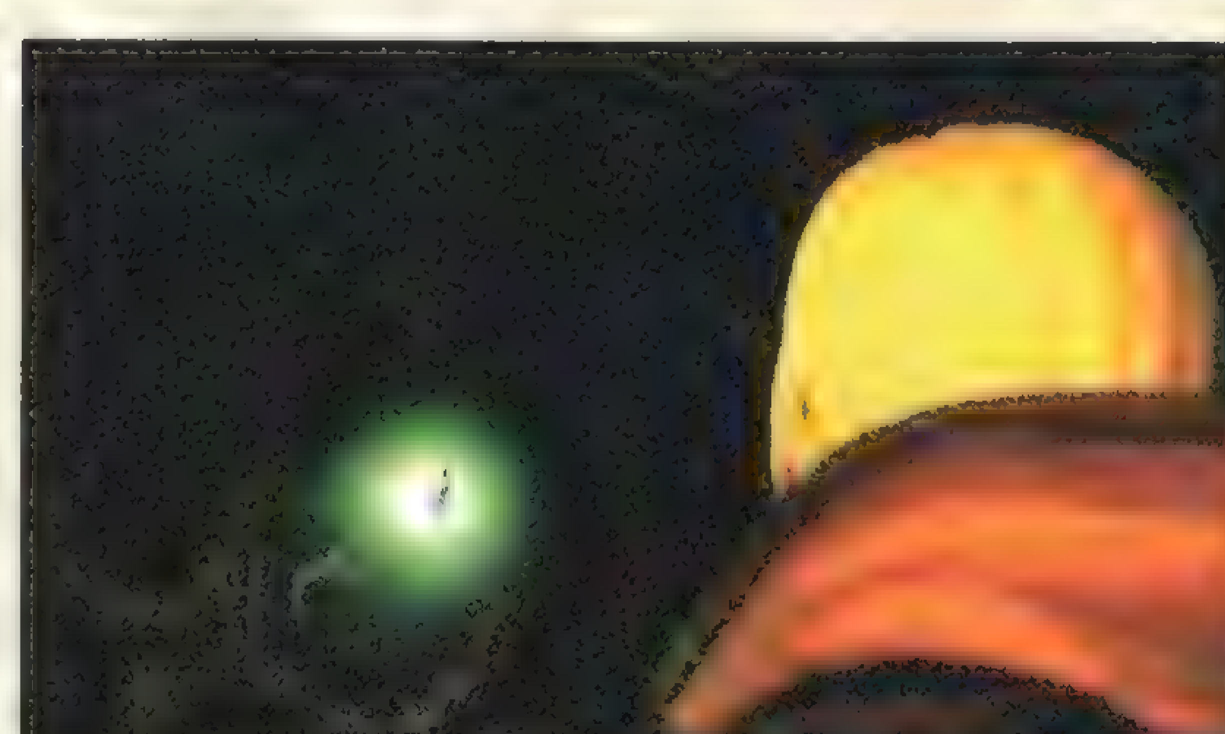
その後、瀕死のエルフから生き残りの居場所を聞きだすカイム。救出に行くもその姿は見当たらず、次の異変が起きた。



III 盲目の隠者レオナール

神官長ヴェルドレの“声”が途切れた。女神の身を案じ、先を急ごうとするカイム。だが、そこで妖精の谷が帝国軍に襲われていることを知る。カイムは復讐心に我を忘れ、妖精の谷へ向かった。

虐殺を愉しむカイムの下に“声”が届く。声の主、その契約者は名をレオナールといった。盲目の彼はカイムの心中に渦巻く炎を心眼で読みとり、哀れみ、そして行動を共にする決意をする。



Keyword

赤い瞳　帝国兵のシンボルともいえる赤い瞳。これは帝国軍を操る謎の組織「天使の教会」による洗脳を受けた証である。ウィルス性の病とも言われており、感染すると瞳が緋色に変化し、常人を超越した力を手にできるとされる。帝国軍勢が急激に力をつけたのも「天使の教会」との接触が原因。

契約者の業　モンスター（精霊）は人間の負の感情に惹かれ契約することが多い。契約後の人間は負の感情をさらに増大させ、精神の制御が失われる。カイムは憎悪が膨れ上がり、さらにその他の感情にも欠落が見られた。また、人間は代償として身体の一部の器官を失う。レオナールは光を失った。

第三章 邂逅

構成

地×4 空×4 E×8 M×1

Story

エルフの里から帝国軍を追い払ったカイム。だが、女神の保護を申し入れていた神官長ヴェルドレの“声”が途切れてしまう。そしてフリアエの無事を確かめるため、急いで砂漠地帯へ向かうことに。美しかったエルフの里は、凄惨な血の海だけが残されていた。

シナリオフローチャート

- 1節 E 再会
- 2節 空 捕虜収容所へ ▶P149 F
- 3節 地 囚われの人々 ▶P145
- Check!!
- レオナールとアリオーシュが仲間にいる？
  - Yes → 四節 E 無念の思い
    - Check!!
    - A 海の神殿へ行く
    - B 海の神殿へ行かない
      - A → ! アリオーシュの奇 ▶P187
      - B → 5節 空 砂漠の神殿
  - No → 4節 E ヴェルドレ救出
    - 5節 空 砂漠の神殿 ▶P149
    - 6節へ （P144のフローチャートへ続く）


6節
地 封印されし場所 P146
7節
E 闇を汲みし者
白蝋の剣
8節
地 聖の名残 P147
Check!!
以下の条件をすべて満たしている？
・20分以内に8節をクリアした
・アリオーシュを仲間にしていない
Yes
No
九節
E 不穏な"声"
十節
空 牢獄 P150
十一節
E 叫び
十二節
M 精霊のいざない
十三節
空 解放 P150
9節
E ハープは語る
第四章へ
ドラゴン形態変化
十四節
地 "声"の在処 P148
赤の旋風 F
十五節
E 生き延びたアリオーシュ
守りの槍
アリオーシュが仲間に
第四章へ
ドラゴン形態変化

地 3節 囚われの人々

敵総数／274
制限時間…60分
レベル2

Story

ヴェルドレの"声"がカイムに届いた。やはり捕虜収容所に囚われているようだ。しかし、イウヴァルトの気配はここにはない……。

Point 1 ドラゴンには乗らずに戦おう

ターゲットを倒しにかかる前に、まずは設置されている石弓を叩いておきたい。ただ、周辺には弓兵が待ち構えているので、ドラゴンで戦うのは危険。地上に降りて倒そう。

Point 2 邪魔な弓兵を先に倒せ

第2のターゲットは重歩兵。やはり周辺には弓兵がいるので、優先して倒しておかないと痛い目にあう。重歩兵はこれまで通り、1体ずつ引き離してから倒すようにしよう。

Enemy List

- 初 歩兵(白)×9、槍兵(白)×5
- I 重歩兵(黒)×3

Mission

収容所周辺の敵リーダーを15体倒す→重歩兵(黒)を3人倒す

Treasure

- 1 回復スフィア／初期配置
- 2 回復スフィア／初期配置



地 6節 封印されし場所

敵総数／588
制限時間…60分
レベル2

Story

封印の1つを司る砂漠の神殿は、すでに帝国兵に完全に包囲されていた。このままでは帝国軍の思惑通りに封印を破壊されてしまう。

Point 1 槍兵は相手にするな

槍兵の攻撃射程は他の敵よりも長い。囲まれると非常に危険で、すぐにHPを奪われてしまう。ここは必要以上に相手をせず、ターゲットのみに狙いを絞っていこう。

Point 2 ターゲット以外はダッシュで回避

増援で現れる蛮刀兵は動きは鈍いものの、3回斬りが強烈。数が多いのですべてを相手にしていてはキリがない。ターゲット以外はダッシュでかわしてしまったほうが賢明だ。

Enemy List

初 歩兵(白)×11、槍兵(白)×4、蛮刀兵(赤)×4
Ⅰ 弓兵×16
Ⅱ 蛮刀兵(赤)×7

Mission

神殿近辺の小隊リーダーを19体倒す→神殿の北の崖に現れる弓兵を16体倒す→神殿の西側に現れた小隊リーダーを7体倒す→神殿の手前へ移動

Treasure

1 回復スフィア／初期配置
2 回復スフィア／初期配置



第三章 邂逅 6節
攻略

地 8節 聖の名残

敵総数／373
制限時間…60分
レベル2

Story

帝国兵だけでなく、汚れた亡霊までもが封印を侵そうと出現し、カイムに襲いかかる。砂漠の封印はもはや限界に差しかかっていた。

Point 1 一撃が重い武器で戦え

レイスはカイムが走ったり、連続して武器を振ったりすると反応して襲いかかってくる。レイスに対しては、攻撃力の高い武器を装備して歩きながら武器で攻撃するのが有効だ。

Point 2 祭壇に誘導しながら戦え

ターゲットの重歩兵は編隊を成してないが、武器攻撃では周囲の蛮刀兵が反応してくるのでやっかい。フィニッシュブローを使うなどして、重歩兵を祭壇側へ誘導しよう。

Enemy List

- 初 レイス×23
- Ⅰ 蛮刀兵（黒）×10
- Ⅱ 重歩兵（黒）×7

Mission

神殿に現れるレイスを8体倒す→神殿に現れるレイスを8体倒す→神殿に現れるレイスを8体倒す→神殿近辺の小隊リーダーを10体倒す→神殿近辺の重歩兵（黒）を7体倒す→神殿へ移動

Treasure

1 回復スフィア／初期配置
2 回復スフィア／初期配置



地 十四節 "声"の在処

敵総数／566
制限時間…60分
レベル2

Story

牢獄周辺は上空だけでなく、地上の警護も強固なものであった。一方、"声"の主アリオーシュは、火と水の精霊と契約を果たす。

Point 1 洞窟の重歩兵を倒し武器入手

3回目の増援と同時に、この地点の洞窟内に重歩兵(赤)が登場。こいつを倒すと牢獄内に武器が入った宝箱が出現する。牢獄内へは南側から入れるので忘れず入手しよう。

Point 2 歩兵を狩ってHPを回復しよう

このミッションの重歩兵は非常に強力。戦闘中に危なくなったら周辺の歩兵を倒して回復スフィアを出したり、レオナールを召喚して魔法を連発したりして対処しよう。

Enemy List

初 重歩兵(赤)×10
Ⅰ 重歩兵(赤)×10
Ⅱ 重歩兵(赤)×10
Ⅲ 重歩兵(赤)×10

Mission

収容所近辺の小隊リーダーを10体倒す→牢獄途中の峡谷で重歩兵(赤)を10体倒す→牢獄で周辺にいる敵を20体倒す→牢獄前へ移動

Treasure

1 赤の旋風／洞窟内の重歩兵(赤)を倒す
2 回復スフィア／初期配置
3 回復スフィア／初期配置



空 2節 捕虜収容所へ

敵総数／129
制限時間…60分
難易度…110%

Story

女神をかばい捕らわれたヴェルドレとイウヴァルト救出のため、捕虜収容所へ向かうカイム。闇夜の空からモンスターが襲いかかる。

視界の悪さに注意して戦え!

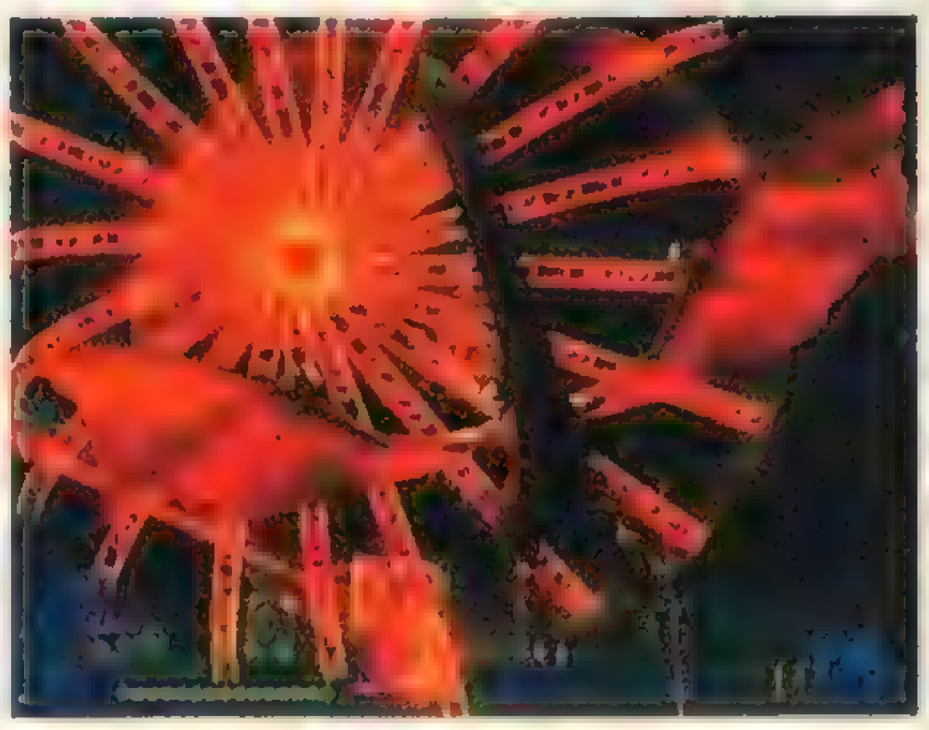
上空戦は夜の闇に覆われて非常に視界が悪く、いつも以上に注意しなければならない。とくに砲台塔が撃ってくる大砲は視認しにくいので、レーダーをよく見て回避すること。ここでやっかいな敵は、複数同時に出現するグリフォン。ロックオン攻撃で動きを封じ、ファイアーボールの連発でトドメを刺そう。数こそ多いが防御力は低いので、一気にたたみかければ簡単に倒せるはずだ。

Enemy List

グリフォン×11、
シルバー・ガーゴイルキューブ×108、
砲台塔×10

Mission

敵を全滅して目的地へ移動



⬅ガーゴイルが大量に出現したらすかさず大魔法。これだけの数をすべて撃破するのはさすがにきつい。

空 5節 砂漠の神殿

敵総数／177
制限時間…60分
難易度…120%

Story

帝国軍の真の狙いは封印の神殿の破壊にあった。封印が破壊されれば女神の負担が大きくなる。カイムは急いで神殿へ向かった。

ためらわずに大魔法を使おう

敵はガーゴイル系のみとなっている。キューブ型のガーゴイルは3種いて、それぞれ違った攻撃をしかけてくる。ここは上空戦のセオリー通りに、接近しないように遠くから攻撃しよう。飛び回るガーゴイルはあと回しでかまわない。ガーゴイルキューブを優先して倒し、MPがたまったら即座に大魔法を使おう。やや短めのミッションなので、MPを温存しておく必要はない。

Enemy List

ガーゴイル×6、ガーゴイルキューブ×64、
クリムゾン・ガーゴイルキューブ×64、
シルバー・ガーゴイルキューブ×43

Mission

敵を全滅して目的地へ移動



⬅敵陣に切り込んでいくと、雨あられのように攻撃が飛んでくる。ロックオン攻撃をうまく使っていこう。

空 十節 牢獄

敵総数／86
制限時間…60分
難易度…130%

Story

ヴェルドレがかすかな“声”を聞きとった。近くに契約者の器を持った人物がいるようだ。カイムは“声”の発信源へと向かう。

強敵スペクターの倒し方

大鎌を持つスペクターは、上空戦で遭遇する敵の中でも1、2を争う強敵だ。こいつが振るう大鎌は、通常攻撃はおろか大魔法まで無効にする特性を持っている。普通に戦っていたのでは、いつまでたっても倒せない。

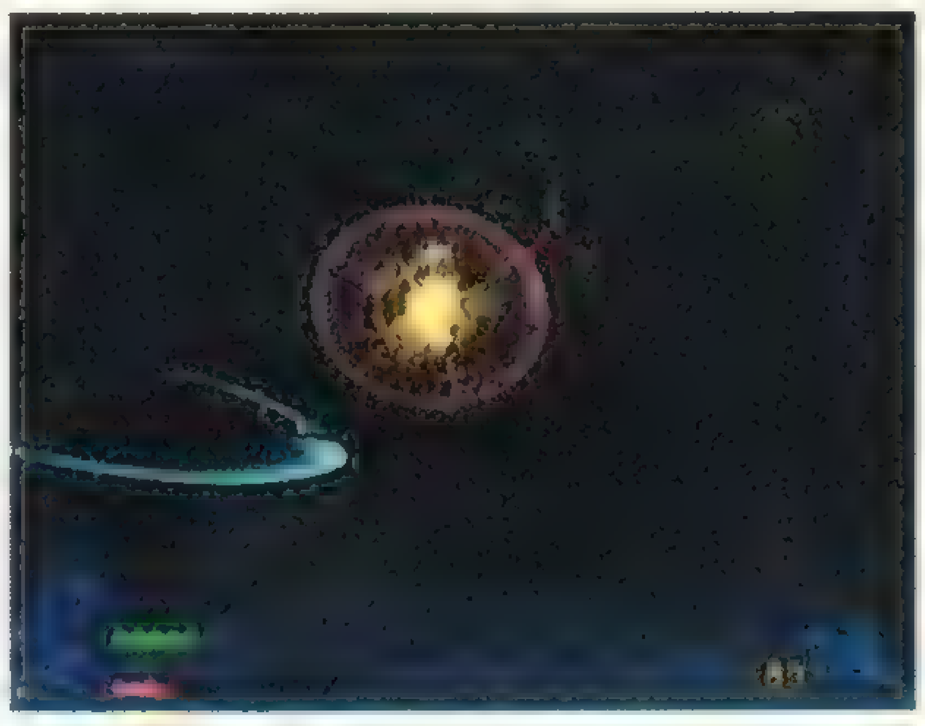
唯一の攻撃チャンスが、大鎌を投げつけてくる数秒間。投げつけられた大鎌が本体に戻る前に攻撃するとダメージを与えることができるので、大魔法もこのタイミングで使おう。

Enemy List

ゴースト×24、スペクター×3、
シルバー・ガーゴイルキューブ×27、
クリムゾン・ガーゴイルキューブ×32

Mission

敵を全滅する



⬅スペクターはある程度距離が離れると大鎌を投げつけてくる。この一瞬の隙を見逃さないようにしよう。

空 十三節 解放

敵総数／31
制限時間…60分
難易度…136%

Story

聞きとれた“声”の主は牢獄に捕らわれているようだ。しかし、牢獄の上空には警備の帝国軍とモンスターが待ち構えていた。

攻撃力の高いドラゴンに注意

このステージでの強敵はエンパイア・ドラゴン。攻撃力が高いので長期戦になればなるほど不利になる。だが、倒し方はグリフォンと同じで、ロックオン攻撃で動きを封じ、ファイアーボールで攻撃していけばいい。

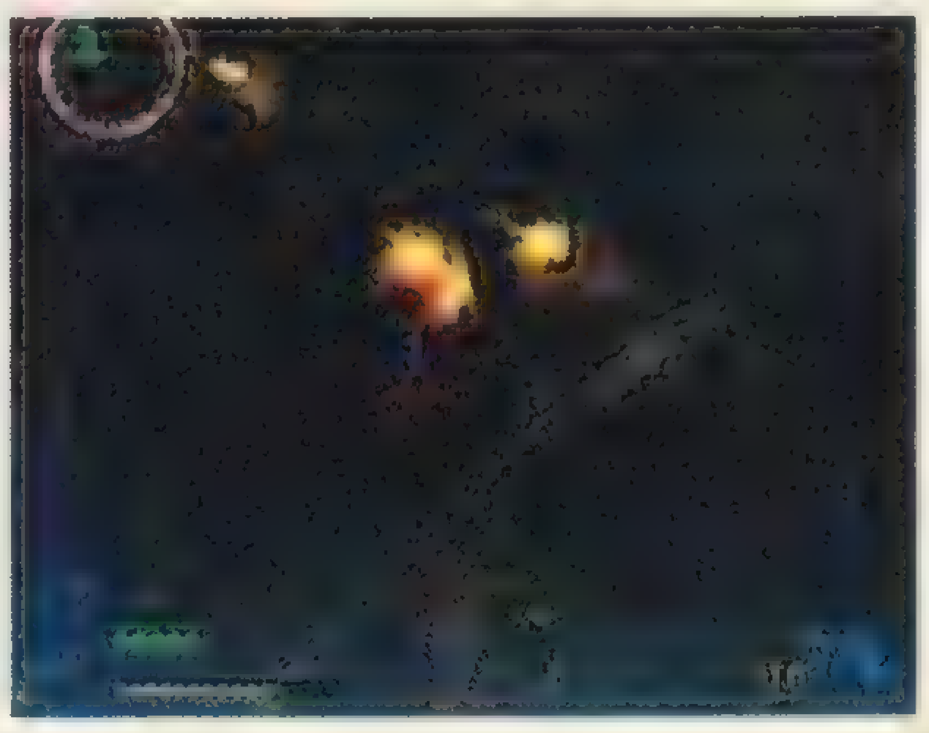
エンパイア・ドラゴンは回避しようと飛び回るが、連続してロックオンしていけば必ずヒットさせることができる。レーダーをよく見て敵の攻撃を回避することも忘れずに。

Enemy List

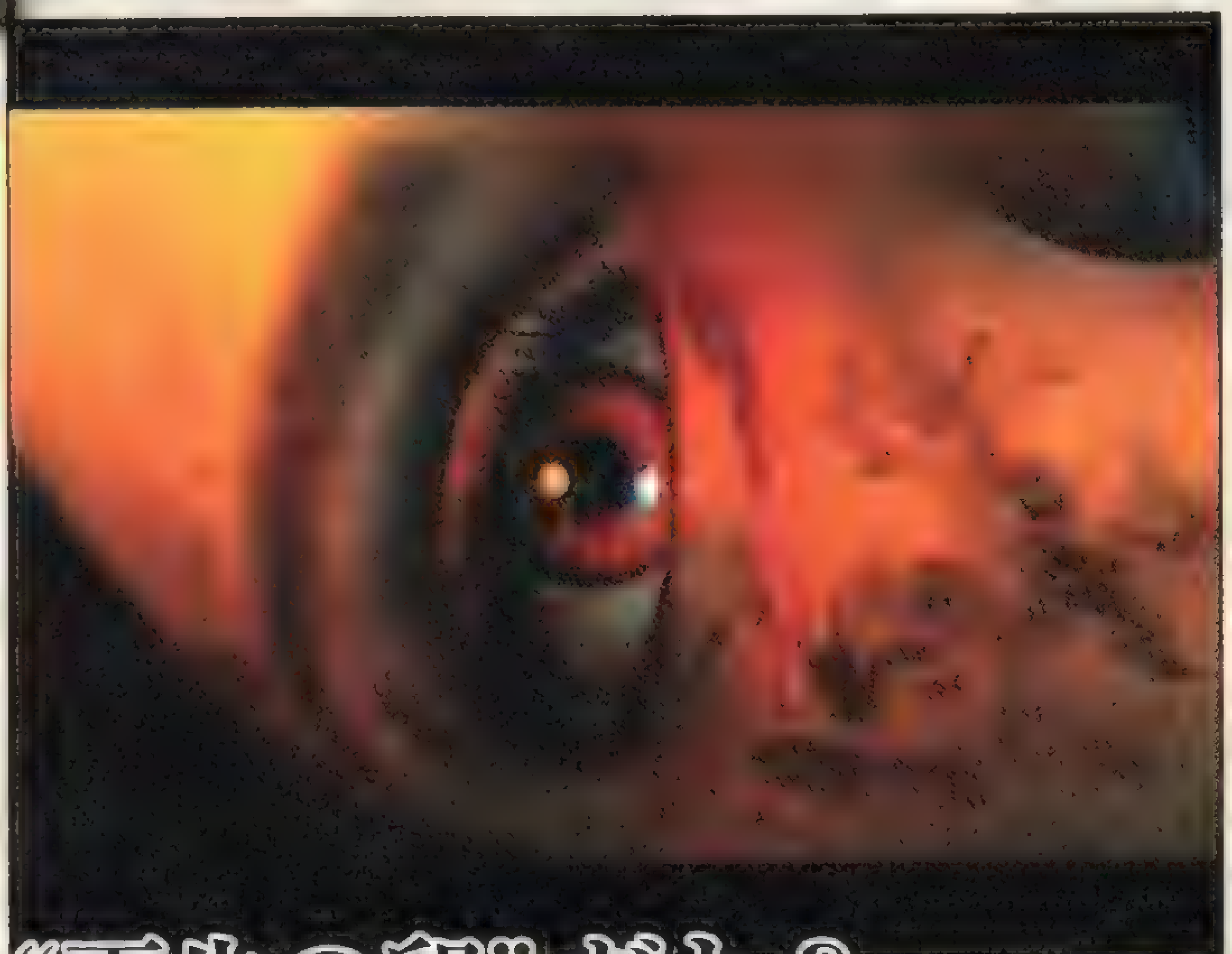
空中兵器（大）×2、空中兵器（小）×14、
エンパイア・ドラゴン×15

Mission

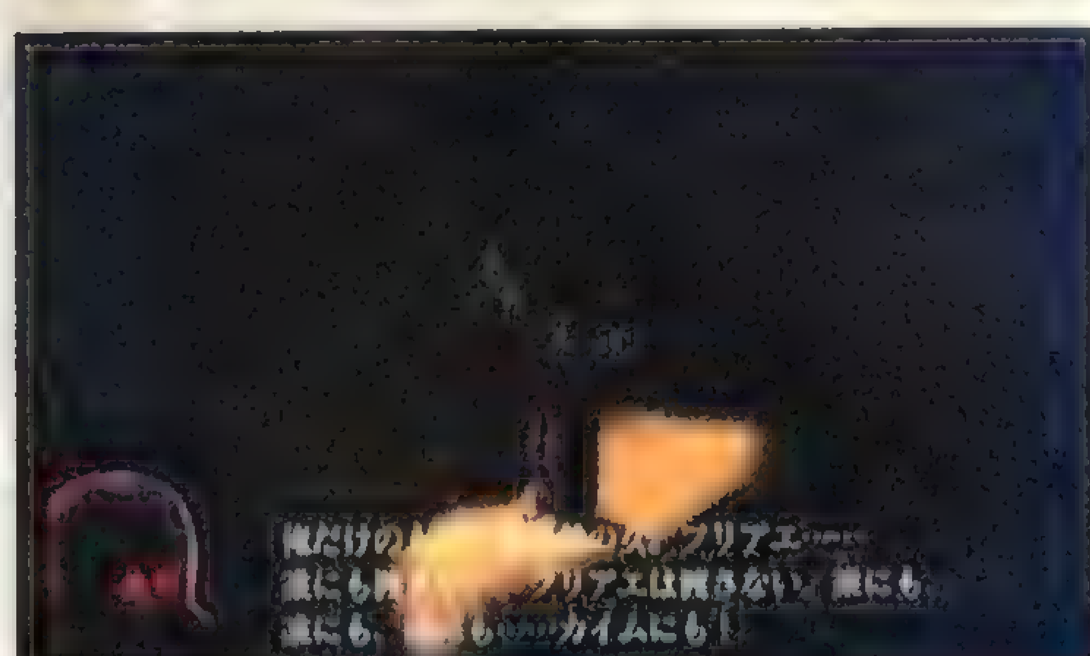
敵を全滅して目的地へ移動



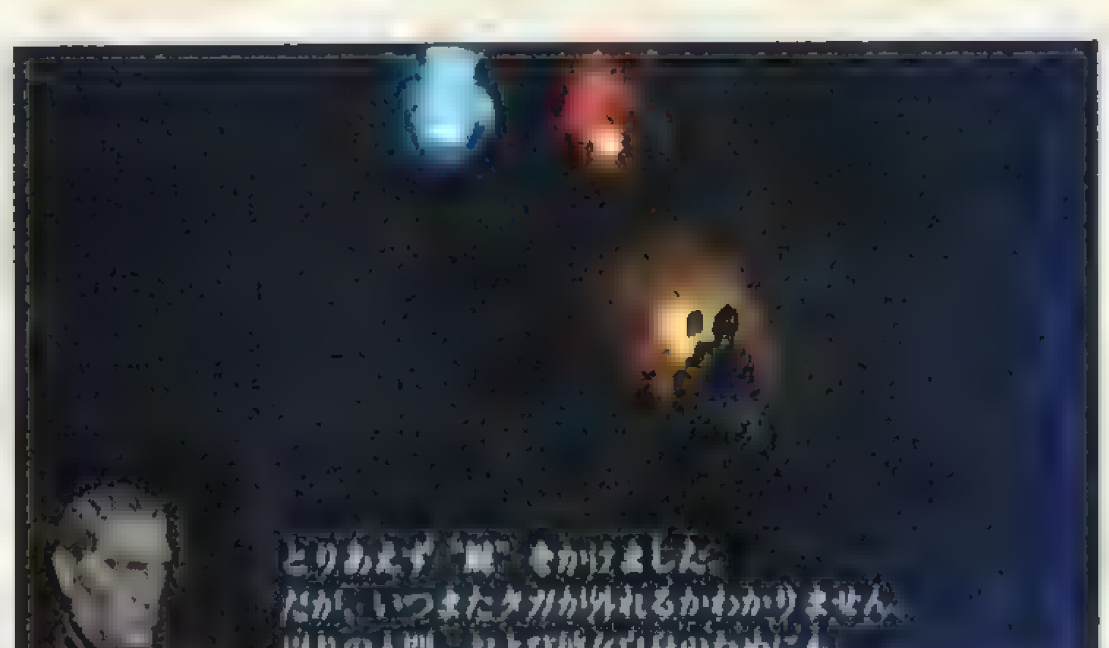
⬅同じドラゴンでも格の違いを実感できる。やたらと飛び回るので、ターゲット変更も活用していこう。



“再生の卵”だと？……
真実を都合のよい神話に ゆがめるのは、 人間どもの悪い癖だ。







Epilogue

［第三章エピローグ］

I 復讐鬼に託される世界

女神は無事だったが、女神を庇い隠したヴェルドレとイウヴァルトは帝国軍に囚われた。カイムは捕虜収容所を襲撃し、ヴェルドレを奪還。そして帝国軍の真の目的が、封印解除によって現れる“再生の卵”であることを知る。ヴェルドレはカイムに封印の破壊阻止を頼んだ。だが、それは彼にとって復讐心を満たすだけの殺戮行為に等しい。哀れんだヴェルドレは静かに神へ祈りを捧げる。

II 汚された心、汚された聖地

行方不明のイウヴァルトは隔離された地で「天使の教会」の教祖から洗脳を受けていた。フリアエに対する歪んだ愛情、カイムに対する劣等感を見透かされ、次第に彼の心は闇へと堕ちていく。

一方、聖地を守るという大義名分で血みどろの戦いを繰り返すカイムだったが、ついに聖地は悪意によって汚され、封印は破壊されてしまう。

III 新たな契約者アリオーシュ

フリアエは封印が解かれてなお気丈を保ち、イウヴァルトの身を案じた。だが、戦場で発見された彼のハープを見たとき、心が折れ膝を落とす。

ヴェルドレがか細い“声”を拾う。慈悲を重んじる彼は放っておけず、救出へと向かった。“声”の主はエルフの狂女アリオーシュ。精神異常の危険を持つ彼女を、ヴェルドレは連れ出す決心をする。

第三章 邂逅 エピローグ

攻略

Keyword

天使の教会

すべてが謎に包まれた教団で、組織ぐるみでモンスターと契約している。実は帝国軍に属する者は全て教団の信者である。よって「帝国＝天使の教会」という見解は正しい。また、帝国とは地名ではなく軍隊名。彼らが最初に滅ぼした国の首都が「帝都」であるため、連合軍は帝国と呼んだ。

再生の卵

神話では「世界の破滅から人間を守る装置」と伝えられている。しかし、これは大いなる存在の神が作った人間を排除する装置である。ドラゴン等は神が作り出した生物だが、現在世界を支配する人間だけは突然変異で生まれ、神にとって邪魔な存在。ドラゴンはこれを本能で理解している。

第四章 背反

構成

地 ×3　空 ×1　E ×7　M ×2

Story

帝国軍の目的は新世界の創造にあった。彼らはすべての封印が解かれると出現するという"再生の卵"を望んでいる。"再生の卵"の出現は、すなわち世界の破滅を意味する。残る封印は森と海、そして女神フリアエ。一行は帝国軍の追手から逃れるため荒野に出る。

シナリオフローチャート

- 1節　E　イウヴァルトの告白
- 2節　M　剣と誇り
- 3節　E　聖と俗
- 4節　空　残存の勢力　▶P157　F
- 5節　地　暴力の荒野　▶P154　日出国の魔刃　F

Check!!

仲間が3人いる？

- Yes → 六節へ
- No → 6節へ

六節
E セエレの妹
輪廻転生
Check!!
A 谷へ行く
B 谷へ行かない
A → ! セエレの祈 P188
B →

6節
E カイムの過去

7節
地 禁断の地 P155

8節
E 残る封印は……？

9節
地 石の声 P156
Check!!

以下の条件をすべて満たしている？
- セエレを仲間にしていない
- 20分以内に9節をクリアした
- エンディングを見ている

No → 第五章へ

Yes →

十節
E 母との別れ

十一節
M 生存者

十二節
E セエレの友達
! セエレが仲間に

第五章へ

地 5節 暴力の荒野

敵総数／339
制限時間…60分
レベル2

Story

イウヴァルトを追って荒野へ足を踏み入れたカイム。だが、帝国の軍勢を発見した途端に我を忘れ、怒りにまかせて殺戮を始める。

Point 1 オーク戦車は背後から攻撃

オーク戦車は正面から攻撃してもダメージを与えられない。むき出しになった背面を狙って攻撃を加えよう。周辺にいるゴブリンが邪魔をしてきたら先に一掃してしまうといい。

Point 2 トロル部隊をドラゴンで一掃

最後の増援のトロルは、攻撃力が高いだけでなく、複数で群がってくるので地上で戦うのは危険。ここには魔法を反射する敵がいないのでドラゴンに乗って攻撃するのが有効だ。

Enemy List

- 初 シルバー･オーク×5、シルバー･ゴブリン×10
- Ⅰ シルバー･ゴブリン×10
- Ⅱ オーク戦車×4、クリムゾン・ゴブリン×4
- Ⅲ シルバー・オーク×6

Mission

荒野にいる小隊リーダーを39体倒す→雪原の坂道手前にいるトロルを12体倒す→雪原へ移動

Treasure

- 1 日出国の魔刃／荒野中央のオーガを全滅
- 2 回復スフィア／初期配置
- 3 回復スフィア／初期配置



地 7節 禁断の地

敵総数／169
制限時間…60分
レベル2

Story

逃走する帝国兵を執拗に追うカイム。両親を殺され、妹までも奪われ——己に残された道は帝国兵を根絶やしにすることだけだった。

Point 1 1体ずつ倒して前進

ターゲットのトロルは2体以上で襲われやすい。端から1体ずつ、確実に倒しながら前進しよう。調子にのってトドメを刺さずに進むと、囲まれて集中攻撃をくらってしまう。

Point 2 無理をせず契約者を召喚

狭い場所に複数のオーガが集まり、1体ずつ相手にすることは難しい。さらに5節とは違い、強力な武器を手にしている。仲間に契約者がいるのなら、ここは彼らの力を借りよう。

Enemy List

- 初 シルバー・ゴブリン×10
- Ⅰ トロル×10
- Ⅱ ブラック・オーガ×5

Mission

雪原左の道にいる小隊リーダーを10体倒す→雪原右側に出現した小隊リーダーを10体倒す→分岐路の集落に出現したオーガを5体倒す

Treasure

- 1 回復スフィア／初期配置
- 2 回復スフィア／初期配置



地 9節 石の声

敵総数／631
制限時間…60分
レベル2

Story

帝国領土へと繋がる谷へ向かうカイム達。無論、谷は帝国軍によって守られており、その中には土の化身ゴーレムの姿があった。

Point 1 ドラゴンで目的地まで進もう

この場所にはドラゴンに乗って向かおう。敵の数が多いのでいちいち相手にしていると無駄にHPを消耗してしまう。魔法が飛んでくるので加速を使ってうまくかわし、迷わないように地図を確認しながら進んでいこう。

ターゲットのゴーレムは、ドラゴンのファイアーボールでしかダメージを与えることができないので注意。周辺には魔法を使う魔獣使いが数体いるので、到着したらドラゴンから一度降りて先にすべて倒しておくこと。

Enemy List

初 騎馬兵（白）×6

I エンパイア・ゴーレム×1

Mission

侵食地形へ向かう道沿いの騎馬兵（白）を6体倒す→侵食地形に出現したエンパイア・ゴーレムを1体倒す→セエレの里へ移動

Treasure

1 回復スフィア／初期配置

2 回復スフィア／初期配置



空 4節 残存の勢力

敵総数／59
制限時間…60分
難易度…138%

Story

自らの理想のために契約者に堕ち、フリアエを奪い去ったイウヴァルト。憤怒するカイムはイウヴァルトを追い帝国領土へ向かう。

大魔法は空中兵器(大)にぶつけよう

ドラゴンが成長したこともあり、戦闘はかなりラクになっているはずだ。敵の数、種類も多いミッションだが、これまで身につけてきたテクニックをよく思い出して戦おう。

大魔法を使うポイントは空中兵器(大)が出現したときに絞り、それまでは温存しておくといい。特にラストでは複数のエンパイア・ドラゴンと空中兵器(大)が同時に出現するので、大魔法で一気に蹴散らしたい。戦闘では空中兵器(大)の撃破を優先させよう。

Enemy List

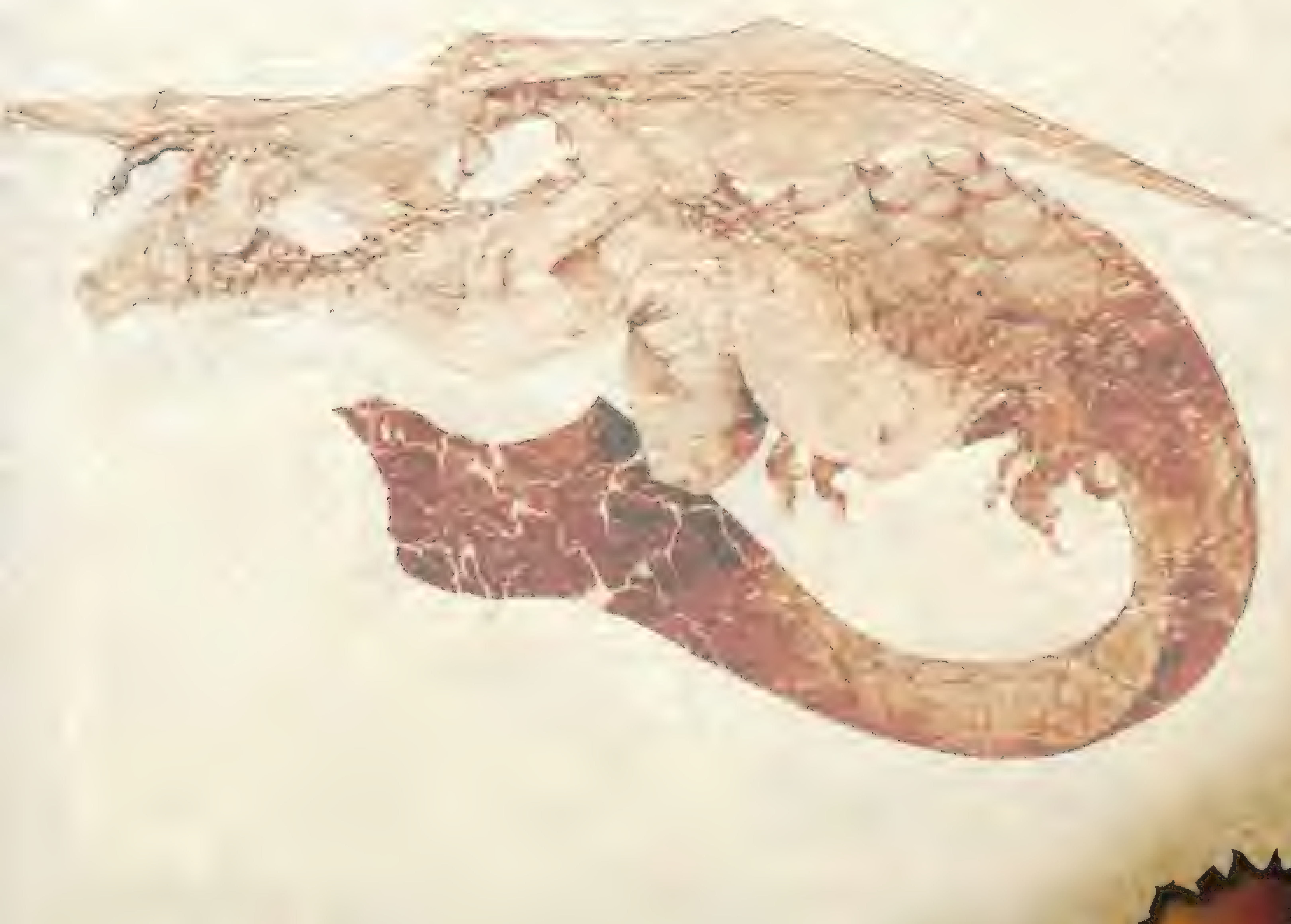
空中兵器(小)×25、空中兵器(大)×2、上空用砲台×14、バット×10、ガーゴイル×4、エンパイア・ドラゴン×4

Mission

敵を全滅して目的地に移動



←第三章でドラゴンが進化したため、最大MPが2倍に増えている。戦闘にも余裕が生まれるだろう。



Epilogue

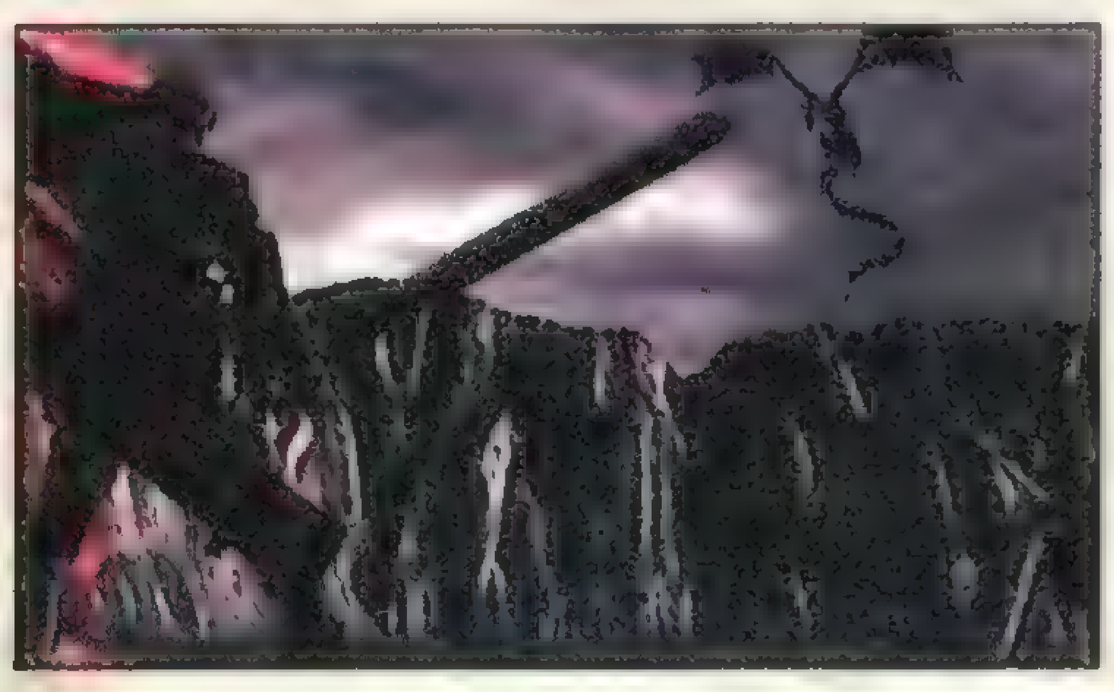
[第四章エピローグ]



I かつての友は敵となりて

疲弊した身体を休めていたカイム達の前にイウヴァルトが現れた。契約者となった彼は、カイムの心に憎悪を植えつけた元凶である黒き竜を従え、フリアエを我が物にしようと近づく。カイムはその赤い瞳の前に剣を向けけた。

かつての友との激しい死闘。しかしカイムは破れ、フリアエを奪い去られてしまう。あとには弾き手を失ったハープだけが残された。



復讐のためなら、
妹も犠牲にするおまえより……
俺はずっとまともだ！

II 愚かしき人の真意

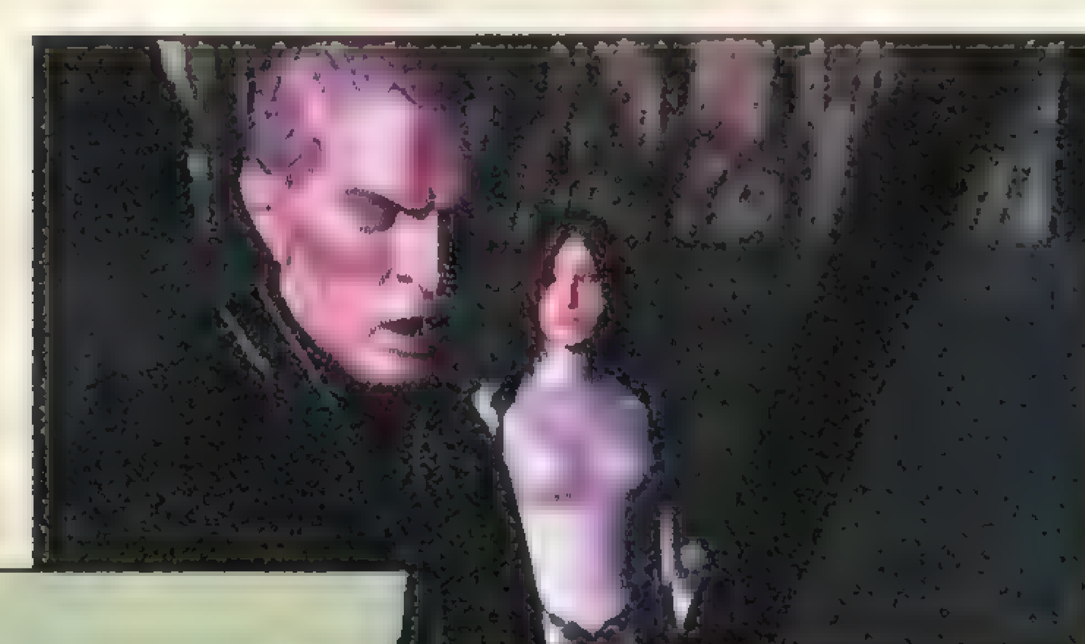
イウヴァルトと対峙したヴェルドレの心には醜い怒りの感情があった。聖職者として課した戒めを破り、己を否定したのだ。彼は激しい自己嫌悪に陥る。一方、カイムは帝国軍の残党に対して怒りをあらわにし、無益で一方的な殺しを重ねていく。

殺戮に快感を覚え、狂気の笑みすらこぼすカイム。彼にとって復讐とは殺戮の口実に過ぎないのかもしれない。

III 帝国領土へと続く道

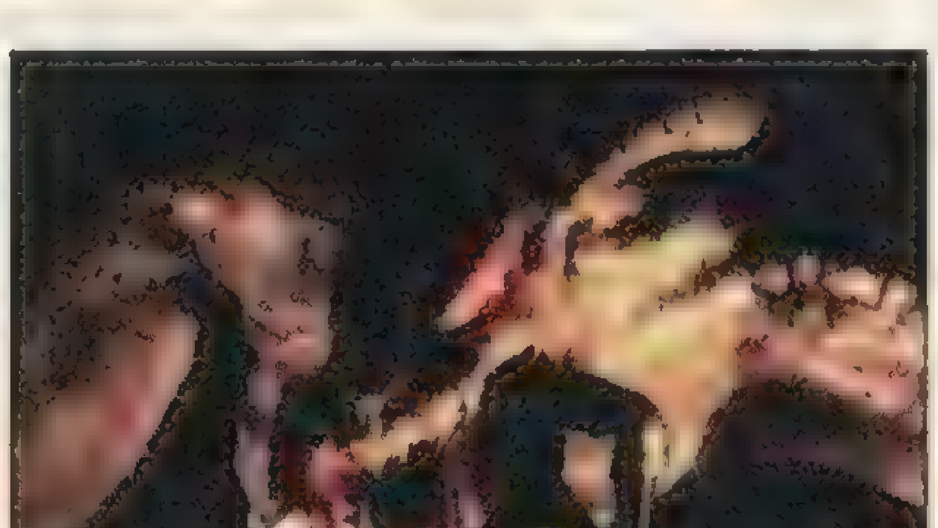
遅れをとりながらもイウヴァルトを追って帝国領土へと急ぐ一行。だがその途中、封印を守るフェアリー達の悲痛の“声”を聞く。そして3つの聖地の封印が絶望的であることを悟った。これで残る封印は女神のみ。

道を開くために帝国軍を撃破していくカイム達は、ゴーレムを従えた幼き契約者セエレに出会う。この出会いに運命を感じた一行はセエレを同行させる決意をする。





Keyword



黒き竜

カイムの頭にフラッシュバックする黒き竜の姿。これはカイムの両親であるカールレオン国王と王妃が、帝国軍のブラックドラゴンに殺害された際の記憶。2人はカイムの目の前で食い殺されたと推測される。この事件をきっかけにカイムは復讐鬼の道へと進むことになった。そしてのちにイウヴァルトは、このドラゴンと契約を果たす。

第五章 破壊

構成

地×2 空×2 E×2 M×2

Story

封印を守るエルフ達の断末魔が響く。封印は次々と破られ、ついに最終封印の女神だけが残された。しかし、女神はイウヴァルトに連れ去られ、その行方はわからない。一方、連合軍と帝国軍の戦いは最終局面を迎える。優勢状態と思われた連合軍であったが……。

シナリオフローチャート

- 1節 M 突撃
- 2節 空 死力の客戦 P162 F
- 3節 地 荒野の夢 P160 聖なる槌矛 F
- 4節 E 偽りの平和
- 5節 M 阿鼻叫喚
- 6節 E 天の知ること 信義
- 7節 地 昇りゆく P161
- 8節 空 帝国の脅威 P162

Check!!

以下の条件をすべて満たしている？
・仲間が3人いる
・エンディングを見ている

Yes → まだ見ぬストーリーへ……
No → 第六章へ

地 3節 荒野の夢

敵総数／2281
制限時間…60分
レベル3

Story

サイクロプスを沈めたカイムは帝国軍勢の真っただ中に降り立つ。抑えられない怒りの感情は、次第に歓喜へと変わっていった。

Point 1 10分以内に200体撃破すべし

宝箱を出現させるためにドラゴンに乗り、初期ターゲットを倒しながら撃破数を増やそう。弓兵を確認したら降りて戦い、他の敵はファイアーボールでねじ伏せよう。

Point 2 最終増援までノンストップ

ここは敵の数が半端ではないのでヘタに相手をすると時間切れは必至。魔法が効かないターゲット以外はすべてドラゴンで倒していき、敵の最終増援を早急に出現させよう。

Enemy List

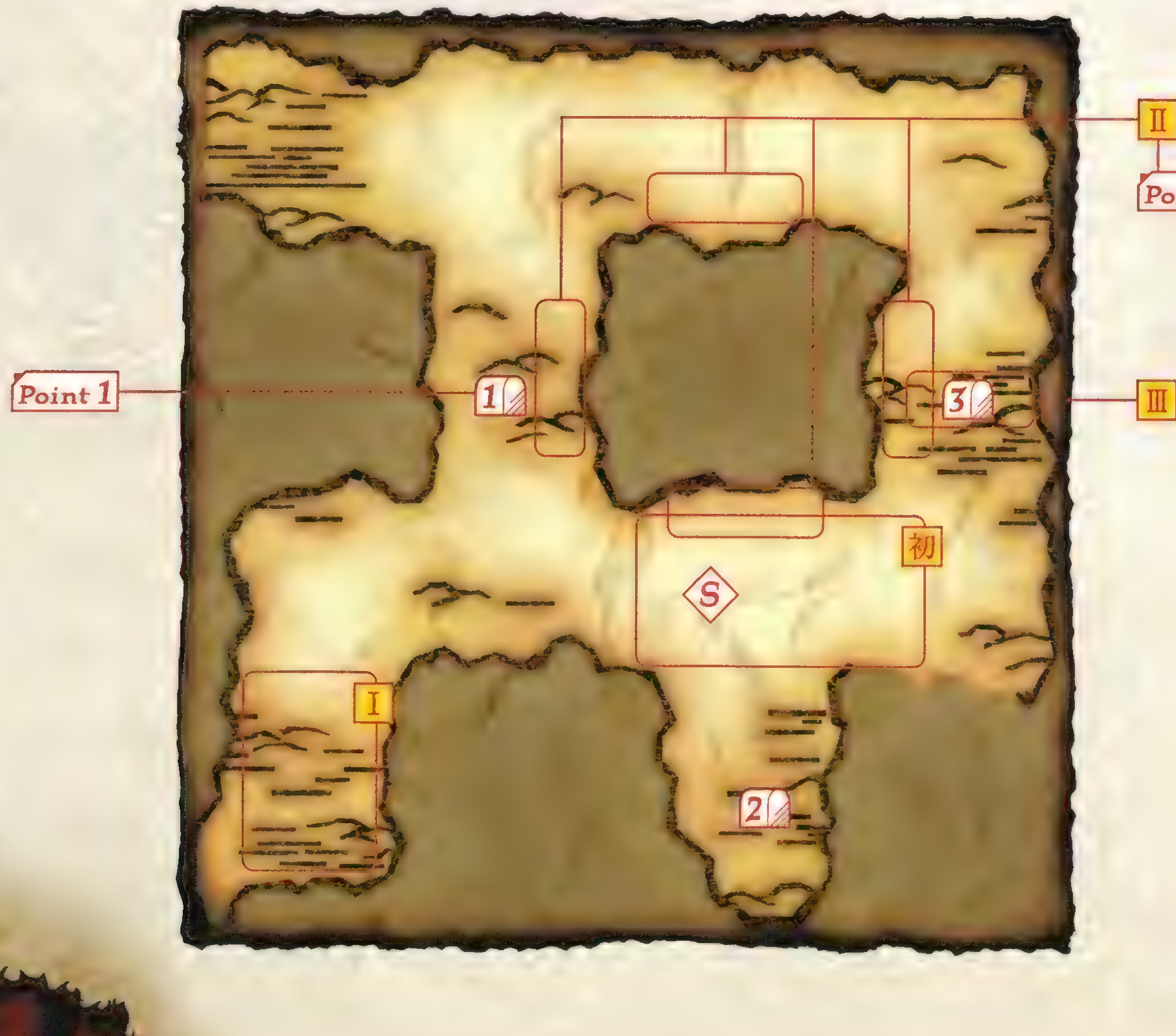
- 初 歩兵（白）×40
- Ⅰ 強化歩兵（赤）×20
- Ⅱ 蛮刀兵（黒）×28
- Ⅲ 騎馬兵（黒）×5

Mission

スタート地点付近の小隊リーダーを40体倒す→南西の小隊リーダーを20体倒す→中央に現れた小隊リーダーを28体倒す→東に現れた騎馬兵を5体倒す

Treasure

1. 聖なる槌矛／10分以内に200体の敵を倒す
2. 回復スフィア／初期配置
3. 回復スフィア／初期配置



第五章 破壊 3節
攻略

地 7節 昇りゆく

敵総数／382
制限時間…60分
レベル3

Story

連合軍は勝利した。だが、突如空から降り注いだ強大な力により辺り一面は地獄と化す。夢か幻か——帝国兵の死霊が襲いかかる。

Point 1 強敵の死霊兵を倒せ

各初期ターゲットを倒すと死霊兵が出現(近づくと地面から湧く)。攻撃力、射程、スピードすべてに優れた強敵なので、こちらも使い慣れた最良の武器で戦いを挑もう。

うまくいかない場合はハンマー系の武器を使い、単発でダウンを奪いながら戦うといい。1編成4体だが、狙いはターゲットのみに絞り、倒したあとは即座にドラゴンで退避するのが無難だ。また、HPの消耗が激しいので、ザコは無駄に倒さず、スフィアの糧にしよう。

Enemy List

初 歩兵(白)×20、歩兵(赤)×20、強化歩兵(白)×3

I 死霊兵×20

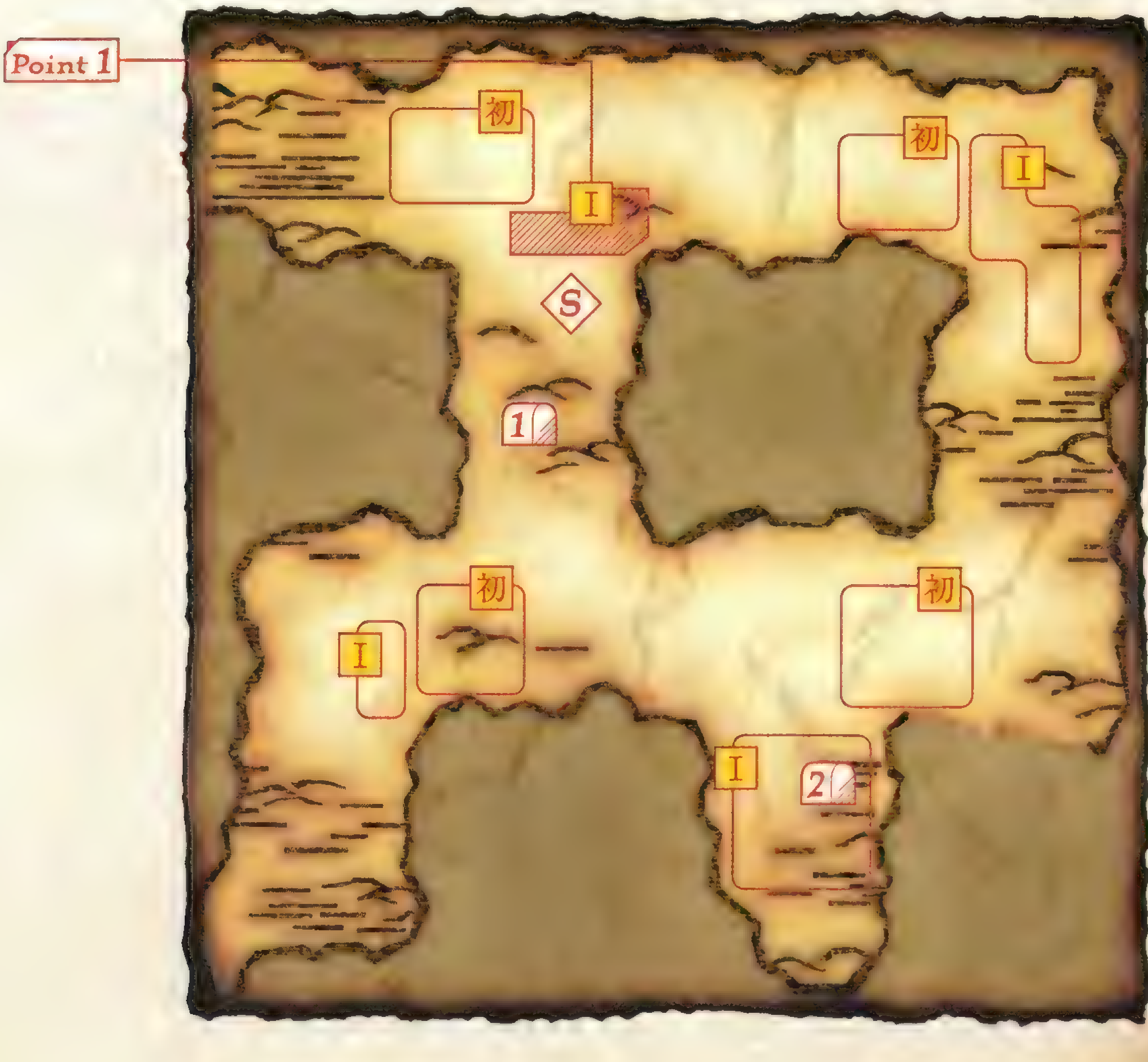
Mission

丘陵にいる小隊リーダーを43体倒す→アンデッド小隊のリーダーを25体倒す

Treasure

1 回復スフィア／初期配置

2 回復スフィア／初期配置



空 2節 死力の客戦

敵総数／71
制限時間…60分
難易度…120%

Story

帝国軍が持ち出した大型兵器・サイクロプスの前に立ちすくむ連合兵。カイムは連合軍を優位に導くため、ドラゴンを駆る。

Enemy List

サイクロプス×3、ビホルダー×6、
シルバー・ビホルダー×10、
シルバー・ガーゴイルキューブ×52

Mission

敵を全滅して目的地に移動

サイクロプスの攻撃を常に警戒

サイクロプスの攻撃は目から発射される強力なレーザーのみ。発射タイミングを最初につかんでおけば、スライドを使って簡単に避けることができる。それよりやっかいなのが、サイクロプス周辺を浮遊しているビホルダー。防御力が高く、なかなか撃墜できないため、気をとられているとサイクロプスの攻撃を食らってしまう。常にサイクロプスが視界に入るような位置で戦おう。



⬅サイクロプスの攻撃は、発射を確認してからでも十分回避は間に合う。落ち着いて動きを確認しよう。

空 8節 帝国の脅威

敵総数／83
制限時間…60分
難易度…150%

Story

上空に浮遊する謎の巨大飛行物体。あれが帝国兵の言っていた要塞なのだろうか。カイムはそこに女神の気配を感じ接近を試みる。

Enemy List

ビホルダー×11、ポイズン・ビホルダー×16、
バット×56

Mission

敵を全滅する

ポイズン・ビホルダーの追尾弾に注意

このミッションではポイズン・ビホルダーの放つ追尾弾の性能が高いのがやっかい。うまく避けるには、着弾する瞬間にスライドを行い、すぐさま加速で前進する必要がある。

だが、ここで安心するのはまだ早い。それ以降もしつこく追ってくるので、その後さらにスライドを使ったり、上下移動を行ったりしてなんとか振り切ろう。また、次の攻撃がくる前にとにかく撃墜を急ぐこと。



⬅強力な追尾弾を撃つポイズン・ビホルダー。MPがたまっているなら、即座に大魔法で倒していこう。

Epilogue

［第五章エピローグ］



I 最終決戦開幕

連合軍と帝国軍の総力をあげた最終決戦が始まった。連合兵士は勇ましい気勢をあげて突撃する。それに対し帝国軍は人造兵器サイクロプスを持ち出し、連合兵士を凍りつかせた。だが、さっそうと駆けつけたカイムの活躍により、サイクロプスは難なく撃破され、連合軍は再び勢いづく。人外的な兵器といえど、契約者の力には遠く及ばない。

真実は天のみぞ知る……
そこに、道があるのならばな

II 終戦、そして……

連合軍にとっての聖戦も復讐の炎を纏ったカイムには血で血を洗う戦いでしかなかった。いつしか怒りを越え、敵を斬り倒すことが喜びへと変わっていく。そして、ついに帝国軍は撤退し、連合軍は勝利を飾った。喜びの雄叫びを上げる連合兵士。カイムもまた目的を果たした満足感を得る。だがそのとき、空から光が舞い降りた。

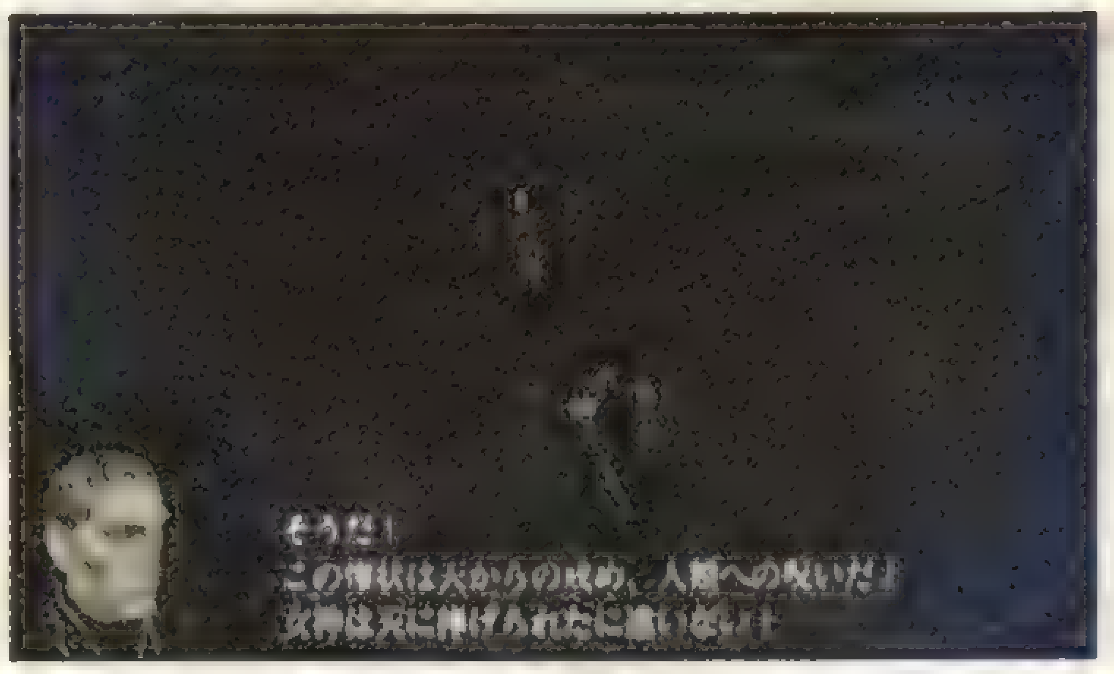




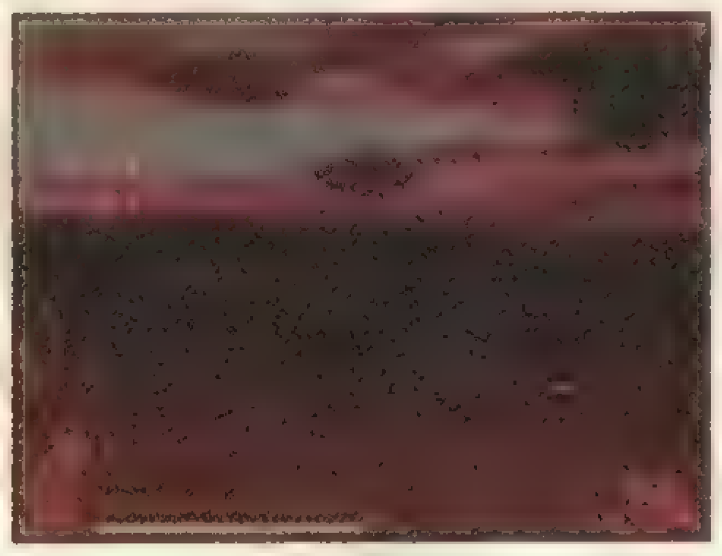
III 裁きの光

一瞬の閃光と爆発。辺り一面は地獄と化した。まるでこの戦いすべてが無意味だったと諭すように。ヴェルドレはあまりの異変に取り乱し、女神の封印がついに破られたと喚き散らす。

カイムはヴェルドレを殴りつけ、必死にその言葉を否定した。そして謎を解明するため、天を目指す。そこでカイムは、人知を遥かに超えた空中要塞の存在を知ることになる。



Keyword



空中要塞

巨大な貝殻のような外見を持つ浮遊要塞で、神によって作り出された兵器と推測される。連合軍を壊滅に追いやった光の正体は、この空中要塞からの攻撃である。帝国兵士はこれを「裁き」と呼んだ。帝国の本拠地は帝都であると考えられてきたが、実際は本拠地などはなく「天使の教会」の司教は常にこの浮遊要塞に姿を隠していたのだろう。

第六章 宿敵

構成

地 ×1　空 ×2　E ×2　M ×0

Story

囚われた女神を救うため、空中要塞へと急ぐカイム。封印はまだ解かれてはいないが、もはや一刻の猶予もない。一方その頃、要塞最深部の祭壇の間にはイウヴァルトの姿があった。己の欲望のため、悪魔に魂を売ったイウヴァルト。今その瞳には何が映るのか……。

シナリオフローチャート

- 1節　E　愛の紙魚
- 2節　空　黒きドラゴン　▶P167　F
- 3節　空　定め　▶P167
- 4節　地　汚れた祈り　焔の簟　F
- 5節　E　声にならない

第七章へ

地 4節 汚れた祈り

敵総数／321
制限時間…20分
レベル3

Story

要塞最深部は想像を超える数の兵士が待ち構えていた。女神は必ずこの先にいると確信したカイムは無我夢中で敵を倒していく。

Point 1 女神の下まで駆け抜けろ

クリアまでの制限時間が20分しかないため、敵と戦闘をしているとすぐに時間切れになってしまう。ここはダッシュやジャンプを使って、できるだけ敵を無視して2階へ進むこと。なお、敵の攻撃をすべてかわすのが難しい場合は、ハンマー系の武器を装備して敵をダウンさせながら進んだほうがいいだろう。

ちなみにこのミッションでは、2階にいる操作兵を全滅させると宝箱が出現する。時間に余裕があるなら、ついでにとっておこう。

Enemy List

初 操作兵×16

Mission

2階の操作兵16体を全滅してカギを出す→カギを入手して3階の奥の通路へ移動

Treasure

1 回復スフィア／初期配置
2 回復スフィア／初期配置
3 焔の簧／2階の操作兵を全滅
4 カギ

1F



2F



3F



空 2節 黒きドラゴン

敵総数／1
制限時間…60分
難易度…100%

Story

要塞への侵入を試みるカイムの前にイウヴァルトが現れた。己を失い錯乱するイウヴァルト。もはや戦う以外に選択肢はない。

攻撃チャンスを見逃すな

ブラックドラゴンは回避能力が非常に高く、ロックオン攻撃が通用しない。下手に使うとこちらの視点が乱れて反撃されるだけなので、ファイアーボールで攻撃しよう。もちろんこれも回避されるが、スキを見せる場面があるのでそこを狙っていく。確実なのは敵の魔法発動直前の硬直時。もう1つは敵の移動ルートを予測して、早めにファイアーボールを撃ってヒットさせる方法だ。

Enemy List

ブラックドラゴン×1

Mission

ミッション開始から5分経過、あるいはブラックドラゴンのHPを30%以下にする



←ブラックドラゴンの移動ルートにファイアーボールを発射しておく。ある程度動きがパターン化しているので狙いやすい。

空 3節 定め

敵総数／71
制限時間…60分
難易度…140%

Story

ブラックドラゴンのあとを追い、いよいよ空中要塞内部へ進入する。カイムは防衛部隊を撃破しながら最深部へと続く道を探した。

敵は無視して中心部へ

ミッションクリア条件は、中心部の空間に設置された砲台の破壊となっている。外のドラゴンリーダーや上空用砲台は無視し、中心部を目指そう。中心部には大量の上空用砲台が設置されているので、狙いを定めて1体ずつ慎重に破壊していく。いったん天井まで上昇し、そこから降下すると攻撃しやすいぞ。

もし、砲弾の雨に動揺して冷静さを欠いたら、1度入口に戻って体勢を整えるといい。

Enemy List

エンパイア・ドラゴンリーダー×7、
上空用砲台×64

Mission

空中要塞内部にある上空用砲台を全滅する



←まずは中心へと進んでこの場所へ。狭い空間での操作となるのですべての砲弾を避けきるのは難しい。



Epilogue

[第六章エピローグ]

カーイム！しっかりしろ!!
次の手を打たねば
世界が滅びるのだぞ？

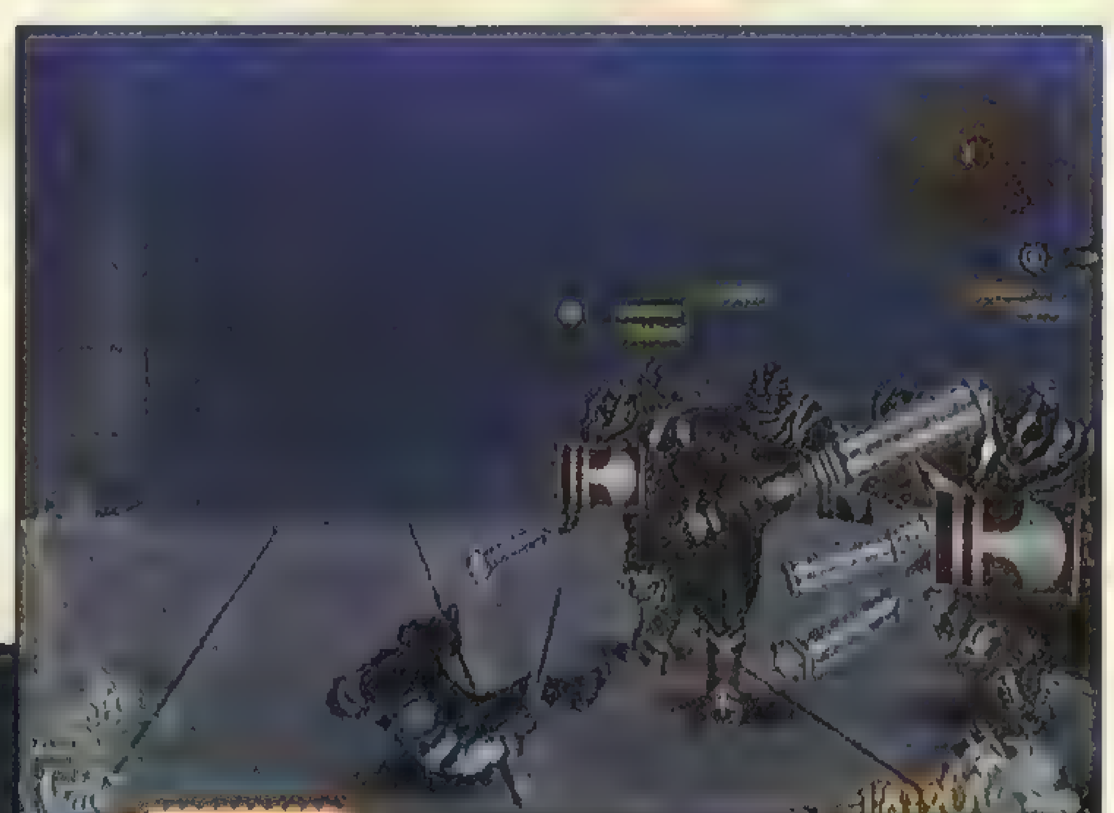
I 暴走する愛

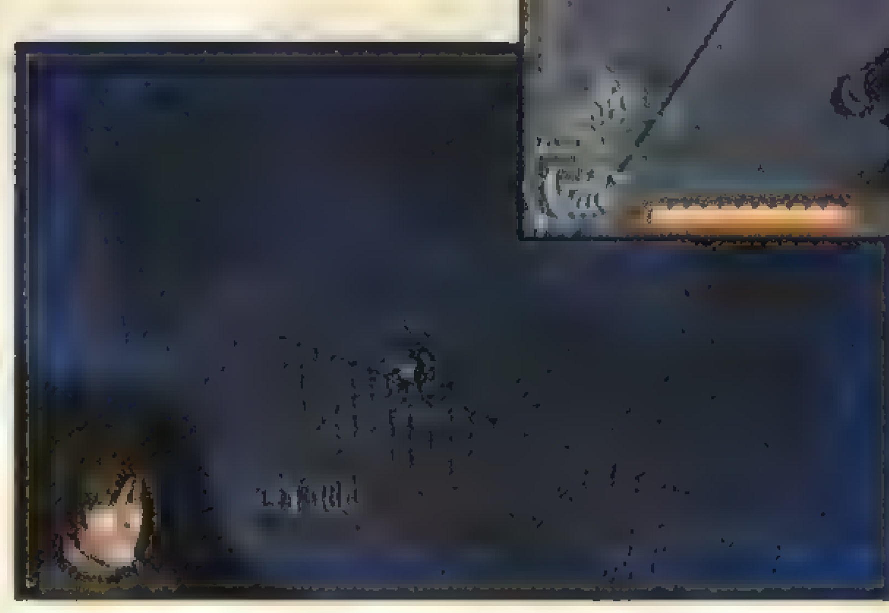
カイムの憎き仇であるブラックドラゴンと契約し、強大な力を手に入れたイウヴァルト。それは「愛する人を守るための力」のはずであった。しかし、暴走した愛は彼をさらに歪ませ、その赤い瞳は焦点を失っていた。

一方その頃、カイムは空中要塞へと近づいていた。イウヴァルトはもう1つの望みを叶えるために、黒き竜に乗り込む。

II 宿敵との一騎打ち

女神は空中要塞にいる。そう確信したカイムは要塞へと近づいていった。しかし、侵入口は見つからない。そこに黒い影と共にイウヴァルトが現れるが、彼は錯乱し、己自身をも見失っていた。有無を問わずに戦闘になり、カイムはイウヴァルトを追いつめていく。そして、撤退するイウヴァルトのあとを追い、ついに侵入口を発見した。

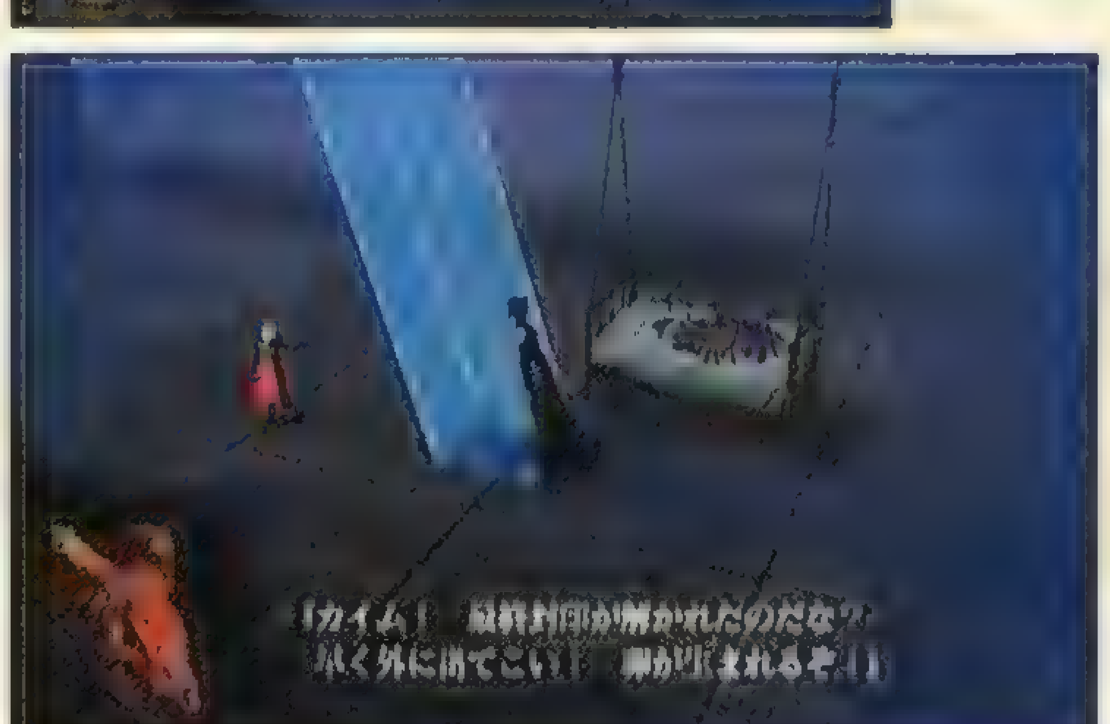




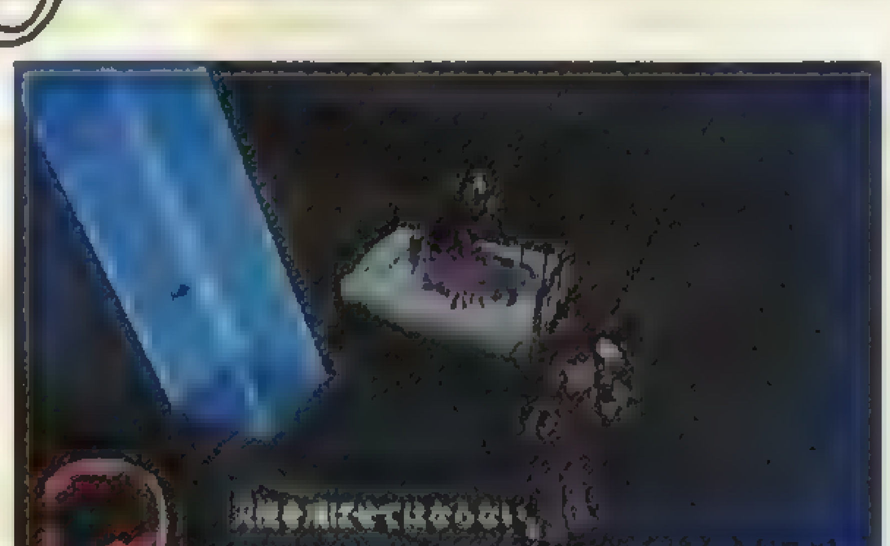
III そこにある絶望の真実

カイムは女神の下へと急ぐが、帝国の残存勢力に足止めされる。それはこれまで、無益な殺戮を繰り返してきた彼に罰を与えるかのように感じられた。そして女神のいる祭壇に到達したとき、カイムはあってはならない戦慄の光景を目撃する。

フリアエの命は既に尽きていた。絶望に耐えきれず膝を落とすカイム。だが、ドラゴンの声により正気をとり戻し、再び立ち上がる。



Keyword



天使

幾度となく出てくる"天使"という謎の言葉だが、真相は明らかにされていない。ただ、天使とは世界を無に帰す役割を持った存在で、神の消滅によって地上に姿を現すと言われている。天使の出現は世界の終焉を意味し、人間のみならずすべての生物がこの世から抹消される。ちなみに、第二章の血文字やマナがつぶやく「天使を語ってはならない……」から始まるフレーズは「天使の教会」の教義である。

第七章 悲劇

構成

地×0 空×1 E×1 M×2

Story

カイムの健闘も虚しく、たどりついた祭壇には最悪の結果が用意されていた。そこに広がる光景に絶望し、動くことすらできないカイム。だが、ドラゴンの声により、カイムは我をとり戻す。女神の死により、ついに封印は解かれ、世界の崩壊が始まった。

シナリオフローチャート

- 1節 M 赤い葬送
- 2節 E 彼女のために
- 3節 M 決意
- 4節 空 哀しみの空 P170

Check!!

以下の条件をすべて満たしている？
- 4分30秒以内に、ブラックドラゴンのHPを20%以下にした
- エンディングを見ている

Yes → 第九章へ

No → 第八章へ

! ドラゴン形態変化

空

4節 哀しみの空

敵総数／1
制限時間…60分
難易度…150%

Story

“再生の卵”を利用して女神を復活させようとするイウヴァルト。だが、カイムにはわかっていた。そこに希望などないことを……。

再び対決！　攻略法は変わらず

再びブラックドラゴンとの対決。ここではブラックドラゴンのHPを20%以下にまで減らすことができればクリアとなる。また、2周目以降のプレイでは、4分30秒以内にクリアすれば分岐条件を達成するので覚えておこう。

戦い方は、第六章2節と同様にファイアーボールの攻撃がメイン（P167を参照）。分岐のための時間制限があるが焦りは禁物。落ち着いて確実に攻撃を当てていくこと。

Enemy List

ブラックドラゴン

Mission

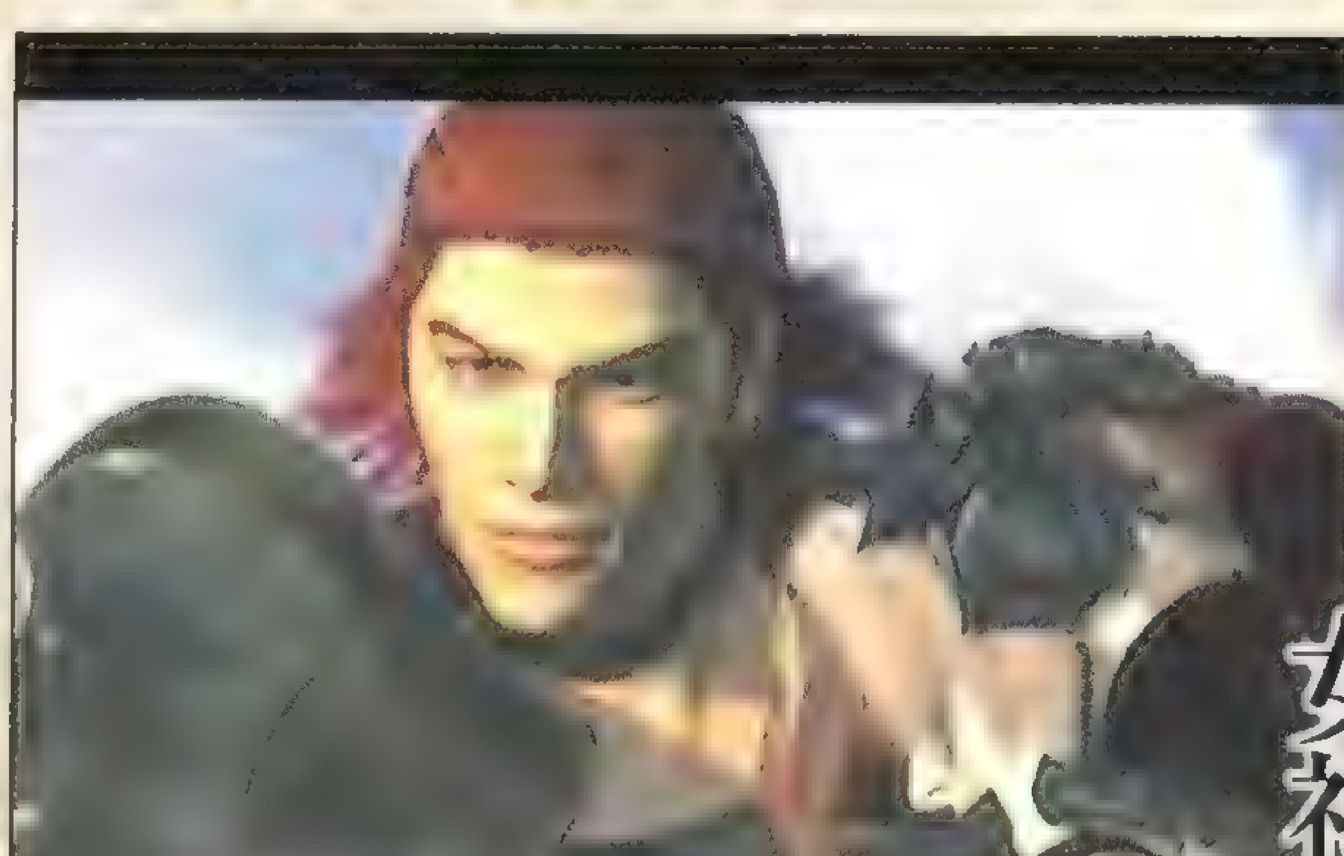
ブラックドラゴンのHPを20%以下にする



⬅頻繁に魔法を使ってくるため、攻撃を当てるチャンスはいくらでもある。時間内のクリアは容易だ。

Epilogue

［第七章エピローグ］





奇跡を……女神の復活を！

I イウヴァルトの愛

愛するフリアエの死を知ったイウヴァルト。彼女の無残な遺体を見たとき、彼の瞳は正気の輝きをとり戻した。自分が本当に望んでいたもの——利己的な愛の真実を知る。

イウヴァルトは激しい後悔の念にかられ、ただ絶叫することしかできなかった。横では幼き司教マナが、無邪気な幼子そのままに狂喜乱舞し、常軌を逸する光景が広がっていた。

II 哀しき竜騎士の戦い

フリアエの亡骸を抱え、イウヴァルトは飛翔する。彼は“再生の卵”を使い、女神の復活を目論んだ。再生とは復活を意味するに違いないと考えたのである。そんなイウヴァルトをカイムは追う。

破壊をもたらす“再生の卵”に希望などあるはずがない。再びぶつかり合うドラゴン。それはどことなく虚しさの感じられる哀しい戦いであった。

第八章 封印

構成

地×2 空×4 E×1 M×2

Story

世界に"再生の卵"が出現した。これが人類に何をもたらすかはわからない。しかし、秩序が無くなれば世界は滅びる。いずれにせよ破壊しなければ人類に未来はないだろう。

卵、そして天使の教会の司教マナを葬り去るため、カイムは帝都へと向かった。

シナリオフローチャート

1節 空 人ならざる者 P174 F

2節 空 伝説への挑戦 P174

3節 空 旧き都 P175 月光と闇 F

4節 地 悦びを知らず P172 F

5節 地 静謐な棺 P173

6節 M あがき

7節 空 墓場なき戦い P175

8節 E 業垢

9節 M 閉じた魂

A Ending エンディングA

地 4節 悦びを知らず

敵総数／272
制限時間…60分
レベル4

Story

司教マナを追い、帝都地上へと降り立つカイム。そこには帝国の残存勢力が結集していた。マナのいる神殿へ最後の特攻を開始する。

Point 1 事前にオーガを倒しておく

周辺にオーガが待ち構えているので、ターゲットの死霊兵に近づく前に、必ず倒しておくこと。双方の距離が近く、同時に襲われる危険があるので、囲まれるのは避けたい。

Point 2 契約者の魔法連発がラク

死霊兵は、カイムとの距離が離れると再び土に還っていくのでドラゴンでの攻撃は難しい。最初にすべて出現させ、召喚した契約者の魔法攻撃で一気に片づけるのが最善策だ。

Enemy List

初 死霊兵×16
I 死霊兵×20

Mission

帝都内の4カ所の死霊兵を倒してカギを入手→帝都祭壇前の死霊兵を全滅してカギを入手→祭壇へ移動

Treasure

1 月光と闇／カギを4つ集める
2 回復スフィア／初期配置
3 回復スフィア／初期配置



第八章 封印 4節
攻略

地 5節 静謐な棺

敵総数／88
制限時間…60分
レベル4

Story

司教マナを追いつめるカイム。皮肉なことに悪の元凶は幼き少女の姿であった。だが、これまでの悪行を許すわけにはいかない。

1対1の状況を作りだせ!!

狭いエリアに大量の敵が増援される難関ミッション。戦い方のコツは、同時に戦う敵をできるだけ減らすことだ。ジリジリと接近し、敵を1、2体ずつ広いスペースにおびき寄せて戦おう。強敵ぞろいではあるが、1対1の状況にしてしまえば有利に戦える。

後半になると死霊使いが出現し、やっかいな魔法攻撃をしかけてくる。ここは契約者の魔法の力に頼らざるを得ないだろう。前半はじっくりと戦い、契約者の召喚は控えていくこと。

Enemy List

- 初 護衛部隊×6
- Ⅰ 死霊兵×12
- Ⅱ 死霊兵×12
- Ⅲ 護衛部隊×3、死霊兵×6
- Ⅳ 死霊使い×2
- Ⅴ 護衛部隊×3、死霊使い×2
- Ⅵ レイス×6
- Ⅶ 死霊使い×2
- Ⅷ 死霊使い×2

Mission

敵を全滅する

Treasure

1 回復スフィア／初期配置



空 1節 人ならざる者

敵総数／138
制限時間…60分
難易度…180%

Story

赤き空に現れた魑魅魍魎。もはや世界は人が住めるような場所ではない。哀しみの感情を押し殺してカイムは戦いへと身を投じる。

大魔法で蹴散らせ!!

敵の数が非常に多いがMPはすぐにたまるので、大魔法は温存せずに使うこと。接近して噛みついてくるゴーストは先に倒そう。

Enemy List

バット×32、ゴースト×48、スピリット×6、エンパイア・ドラゴンリーダー×3、ガーゴイル×1、ガーゴイルキューブ×16、クリムゾン・ガーゴイルキューブ×32

Mission

敵を全滅する

空 2節 伝説への挑戦

敵総数／∞
制限時間…60分
難易度…100%

Story

最強の称号を持つエンシェントドラゴンが“再生の卵”に引き寄せられ降臨した。あの誇り高いレッドドラゴンが伝説を前に臆する。

Enemy List

エンシェントドラゴン、ビット×∞

Mission

エンシェントドラゴンを倒す

ヒット＆アウェイを繰り返せ

本体よりも無限に増殖して周りを守護するビットがやっかい。ヘタなスライドはムダなので、腹をくくって加速で接近し、本体めがけてファイアーボールで攻撃しよう。本体との距離が密着になるまで攻撃を浴びせ続け、そのまま一気に通り抜ける。これを繰り返せ！

エンシェントドラゴンの行動パターンと対策

I



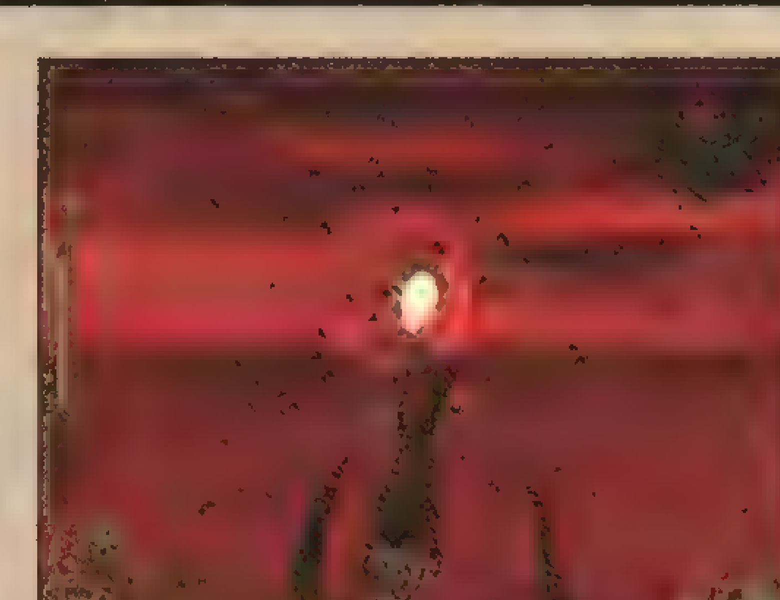
➡攻撃チャンスはここだけ。小細工なしに突っ込こんでファイアーボール攻撃。攻撃後はそのまま反対側へ抜けよう。

II



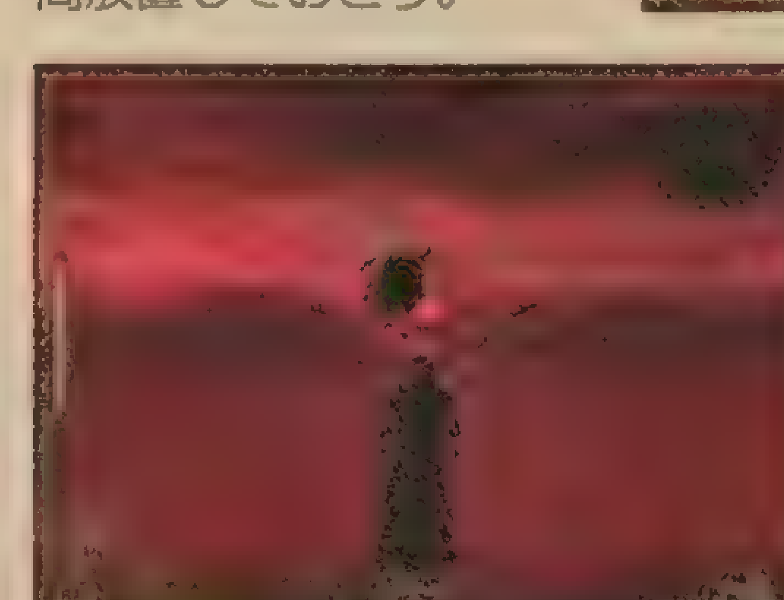
⬅ビットが一点に集まったらファイアーボールを当てる。一気に分散するので、攻撃を当てたら即座に反転して後退。

III



➡分散後、光の塊が姿を現す。攻撃が効かないうえに、近寄るとビットが攻撃してくるので少しの間放置しておこう。

IV



⬅しばらく時間が経過すると再びビットが一点に集まり出す。この状態で攻撃を当てれば再びⅠの状態に戻る。

空 3節 旧き都

敵総数／84
制限時間…60分
難易度…180%

Story

エンシェントドラゴンを無事撃破！　レッドドラゴンはようやくカイムを認め、素直に礼をいう。もはや彼らの前に敵はいない。

スペクターは最後に撃破

最後に出現するスペクターを相手にする際は、先に周りにいる雑魚を一掃しよう。スペクターの倒し方についてはP150を参照しよう。

Enemy List

バット×36、ビホルダー×9、
ポイズン・ビホルダー×3、ゴースト×19、
スピリット×2、ガーゴイル×5、スペクター×2

Mission

敵を全滅する

空 7節 墓場なき戦い

敵総数／1
制限時間…60分
難易度…240%

Story

カイムが剣をマナへと向けた。だがヴェルドレはそれを制止し、慈悲の心を持ってマナの悪意を封印しようとする。そのとき……。

Enemy List

マナ

Mission

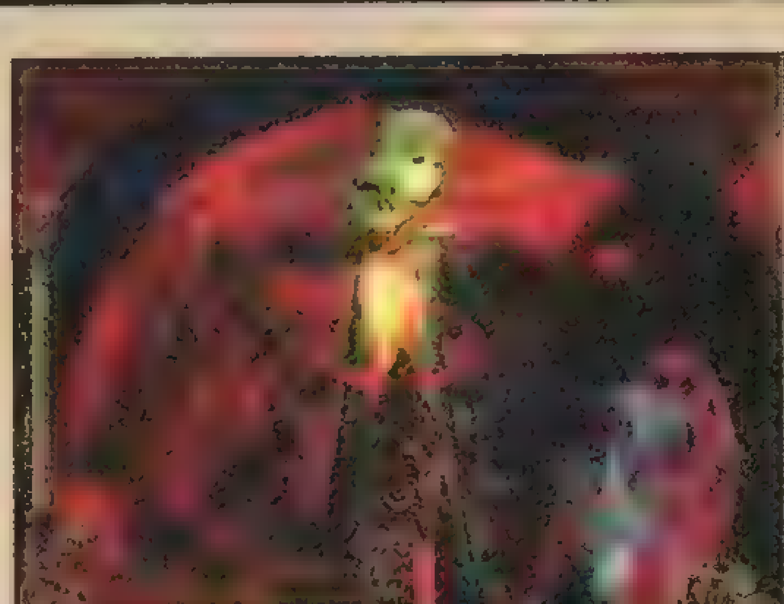
マナを倒す

大魔法は後半まで温存せよ

攻撃のパターンさえつかんでしまえば倒すのは難しくない。エンシェントドラゴンとの戦い同様、接近してファイアーボールを使っていこう。また、大魔法は最終攻撃開始（下の写真Ⅲ）まで温存しておくこと。最終攻撃はかわしにくいので大魔法で強引に止めたい。

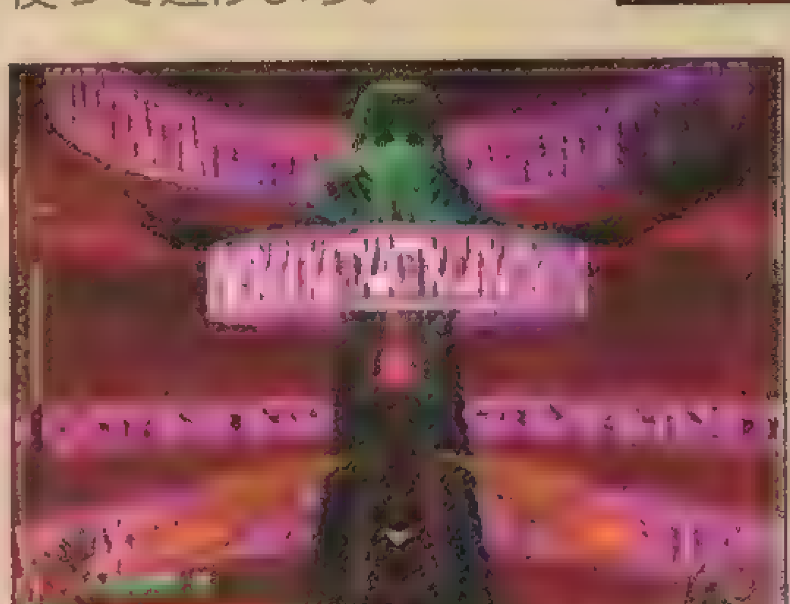
マナの攻撃パターンと対策

Ⅰ



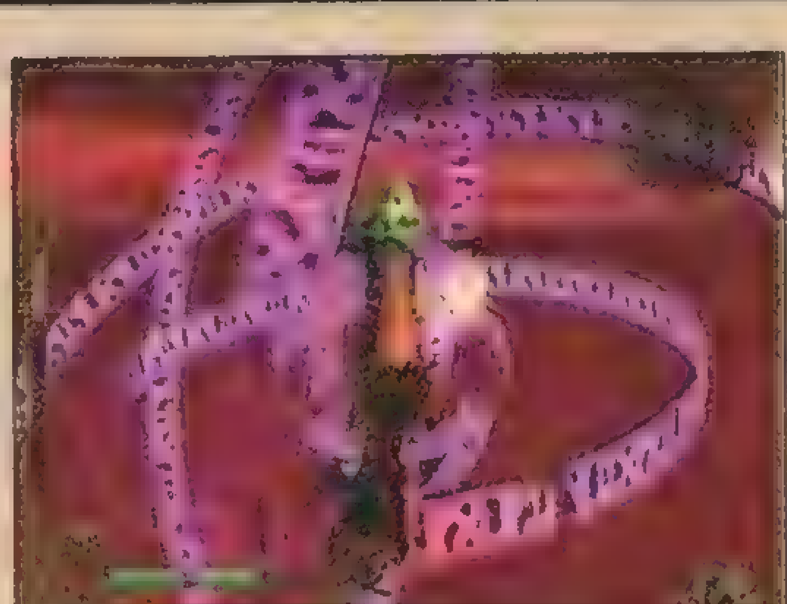
➡周りをシールドで固めて攻撃を通さない。その後、レーザーを発射するので、スライドと加速を使って避けよう。

Ⅱ



⬅リボンのような帯状の物体を真横へ発射する。上下移動や加速などで回避しつつファイアーボールで攻撃していこう。

Ⅲ



➡Ⅱと同様の攻撃をさまざまな角度へ発射。スライドである程度はよけれるが、多少のダメージは覚悟して戦うしかない。

第八章 封印 3節・7節

攻略

Epilogue

[第八章エピローグ]



契約を超えた信頼 I

マナを討つべく帝都へ向かったカイム。帝都では既に異変が始まっていた。“再生の卵”が出現した影響で、世に生きるすべての生物が集結していたのだ。その存在が伝説とまで言われたエンシェントドラゴンさえも……。

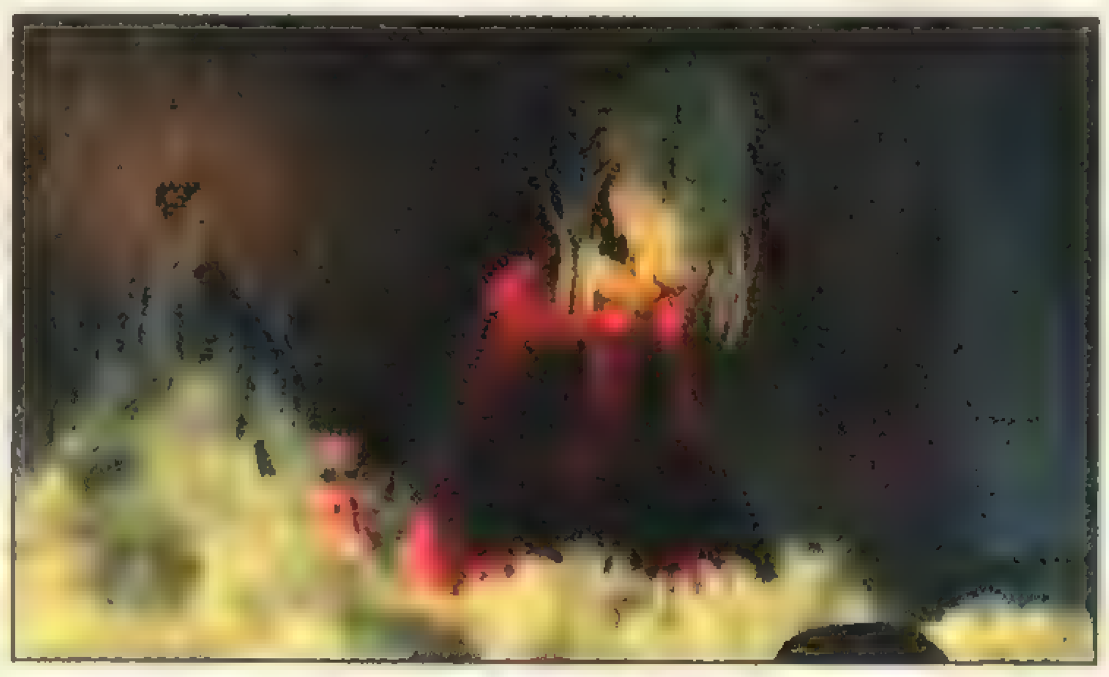
カイムは立ちはだかる伝説に無謀とも思える戦いを挑む。そして、その戦いに勝利した2人の間には深い絆が生まれていた。

人間どもめ……
まだ生き延びようとするのか！
……醜い……醜いぞ!!

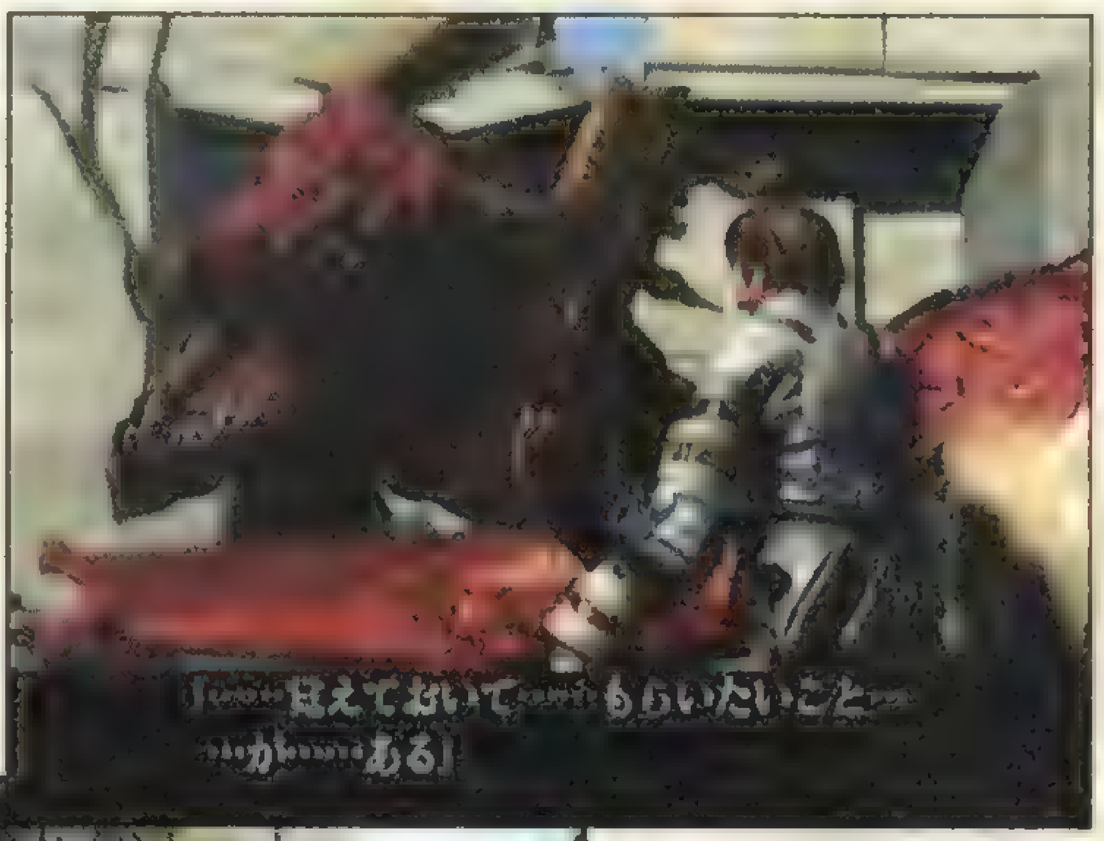
II 神の呪縛

激戦を切り抜け、カイムは司教マナを追いつめた。だがマナは「神の力」を開放し、カイムへ襲いかかる。そして、人の領域を超えた激闘の末、カイムはマナを打ち破った。

戦いに敗れたマナは開き直るが、己の罪がどれだけ大きなものかをドラゴンに諭され、怯えながら死を望む。カイムは聞き入れず、怨みを背負って生きる地獄を与えた。



ドラゴンハート III



世界の破滅を救うため、カイム達には新たな女神を立てる課題が残された。また同じ悲劇が繰り返されるのだろうか……。そのとき、ドラゴンが封印となる決意を言い放つ。カイムのため、人間のために。そして永遠の別れのときがくる。ドラゴンは最後に名をカイムに告げた。アンヘル――カイムはこの名を生涯忘れることはないだろう。

【EPISODE:A END】



A fresh shrine will be built by the hands of the lord on top of numerous sacrifices.

幾多もの犠牲の上に主の御手の新たな祠が作られるだろう

第九章 鎮魂

構成

地×1 空×3 E×3 M×3

Story

イウヴァルトは“再生の卵”を使って女神フリアエの復活を目論む。“再生の卵”がどんなものかも知らずに……。カイムは、イウヴァルトの目論見を阻止するためにあとを追った。これ以上フリアエを苦しませてはいけない、妹の安らかな死を汚すことは許さない。

シナリオフローチャート

- 1節 空 ドラゴンの息吹 ▶P179
- 2節 E 愛という名のもとに（不浄なる斧）
- 3節 空 卵を抱いて ▶P179

Check!!

5分以内にブラックドラゴンを倒したか？

Yes

- 四節 E 眠り（! ドラゴン形態変化）
- 五節 E 摂理
- 六節 地 夜空の下で ▶P178
- 七節 M 光

→ C Ending エンディングC

No

- 4節 M 邂逅
- 5節 空 悪魔の翼 ▶P180
- 6節 M 女神たちのさざめき

→ B Ending エンディングB

地 六節 夜空の下で

敵総数／1
制限時間…60分

Story

ドラゴンとは人間を淘汰する摂理を持った生物。“再生の卵”が出現した今、アンヘルも摂理──本能に逆らうことはできないのだ。

Point 1 型破りな戦術で戦え

アンヘルにダメージを与えるには頭を攻撃する以外に手段はない。しかし、頭を上下に大きく動かすため、攻撃を当てるのが難しく、フィニッシュブローも役に立たない。そこで、ハンマーなどの一撃の攻撃力が高い武器を持ち、ジャンプ攻撃の繰り返しでダメージを与えよう。ジャンプ攻撃ならモーションスピードの遅さは関係ないため、安定してダメージを与え続けることができる。ちなみに、カイムのレベルは最低でも35はほしい。

Enemy List

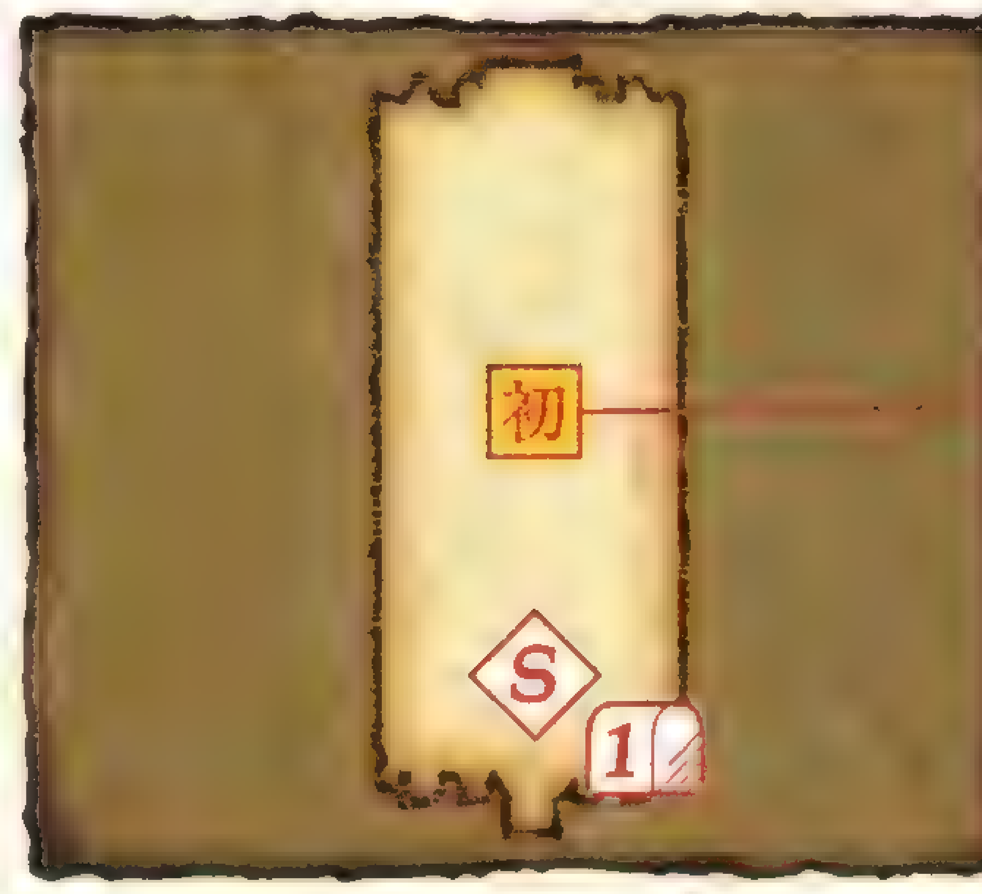
アンヘル

Mission

アンヘルを倒す

Treasure

1 回復スフィア／初期配置





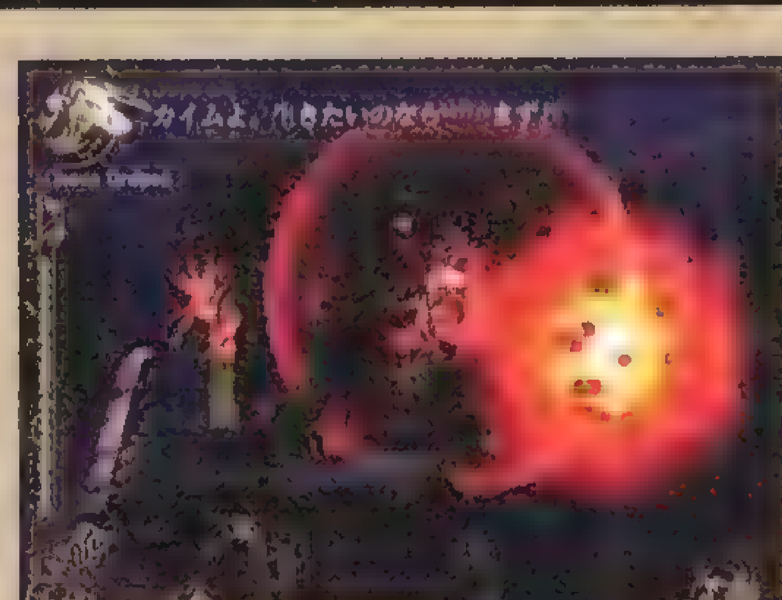
←最強の攻撃力を誇る鉄塊が理想だが、なければハンマー系で十分。ジャンプ攻撃でダメージを与えるのだ。



←反撃で出す爪攻撃はガードで防ごう。ガードしてもHPは少し減るが、スライドを使うよりも確実だ。

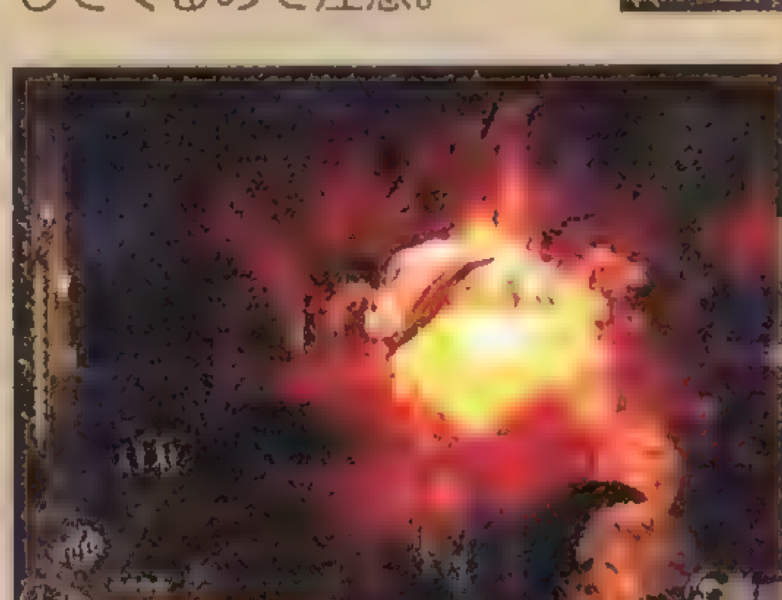
アンヘルの攻撃パターンと対策

I



➡火の玉を直線上に発射する。スライドや左右へ移動しながらアンヘルへ近づこう。密着時も使用してくるので注意。

II



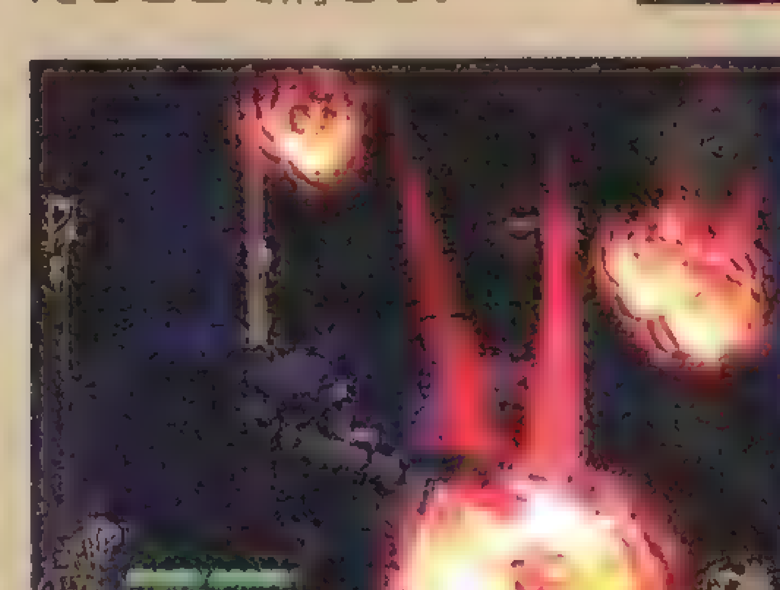
⬅ブレスを一帯に吐き散らす。発動前にダメージを与えれば止められるので、あらかじめアンヘルとの距離をつめよう。

III



➡火の玉を地面に滑らせる攻撃(レーダーで確認可能)をしかけてくる。アンヘルにダメージを与えることで消せる。

IV



⬅狙いを定めてレーザーを連発する。ダメージを与えれば食いとめられるが、なかなかスキがないので回避は難しい。

空 1節 ドラゴンの息吹

敵総数／20
制限時間…60分
難易度…191%

Story

"再生の卵"に希望を託し、フリアエの亡骸を抱えたまま帝都へ向かうイウヴァルト。カイムは親友の愚行を止めるために追跡する。

迅速に事を進めよう

敵はすべてドラゴン。複数同時に襲いかかってくるが、視界に映ったドラゴンに片っ端からロックオン攻撃を撃ち込めば問題ない。

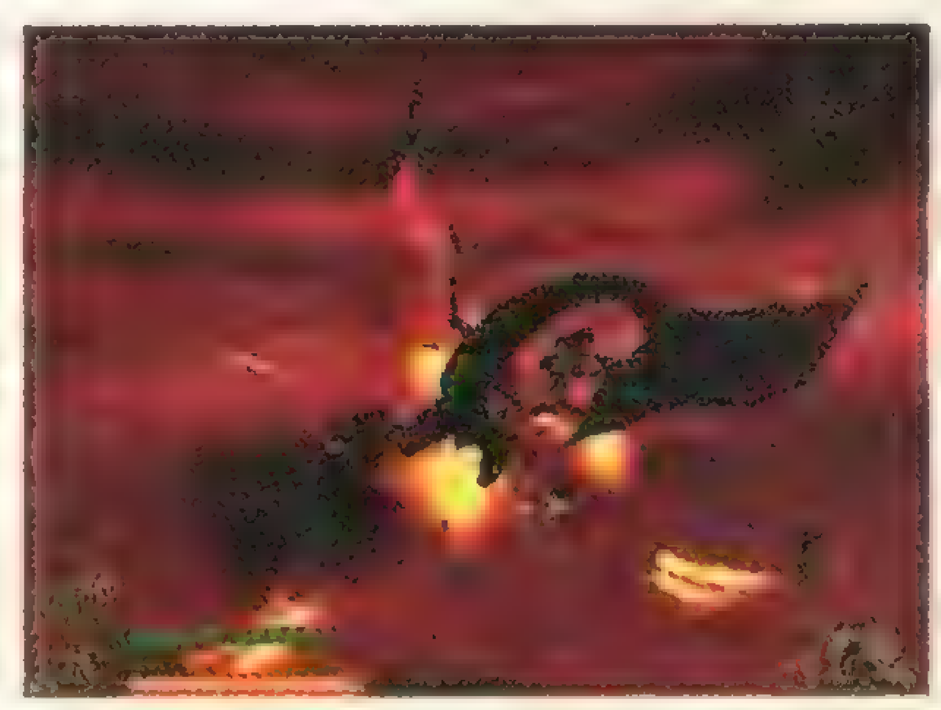
心配なのは視界が悪く、敵の攻撃を視認することが難しいという点。これはレーダーをよく確認して可能な限り回避していくしかない。MPがたまり次第、即座に大魔法を発動させ、戦いを長引かせないようにしよう。

Enemy List

エンパイア・ドラゴン×17、
エンパイア・ドラゴンリーダー×3

Mission

敵を全滅して目的地に移動



←無数のドラゴンが一斉に襲いかかる。激しい攻撃が予想されるので、気を引き締めて戦っていこう。

空 3節 卵を抱いて

敵総数／1
制限時間…60分
難易度…200%

Story

禁忌を犯してでも己の欲望を満たそうとする哀れな親友を討つため、カイムはドラゴンを駆る。この愛憎劇にピリオドを打つために。

敵の性能強化に注意せよ

いよいよブラックドラゴンとの最終決戦。このミッションでは敵のHPを完全に奪うまでの戦いになる。5分以内に倒すことができれば、分岐条件を達成できるぞ。

戦い方はこれまで通り、ブラックドラゴンのスキを狙って攻撃していく。だが、敵は攻撃力や攻撃回数が飛躍的に上昇しており、大幅にパワーアップしている。油断していると一気にHPを減らされるので慎重に戦おう。

Enemy List

ブラックドラゴン

Mission

ブラックドラゴンを倒す



←これで4度目の対決となるはず。すでに慣れたものだろうが、敵も強化されているので要注意だ。

空 5節 悪魔の翼

敵総数／1
制限時間…60分
難易度…200%

Story

パンドラの箱は開かれた。最強の殺戮生命体として復活したフリアエは狂気の奇声を上げる。絶望を超える絶望の前にカイムは……。

Enemy List

女神

Mission

女神を倒す

まさしく最強最悪の敵

女神は間違いなくゲーム中、最強の敵。攻撃パターンは主に2種類しかないが、とてつもない威力なので、食らうとHPをごっそり奪われる。特に剣の威力は半端ではなく、この対処次第で勝敗が決まる。攻撃を当てれば剣を破壊できるので、発射される前になんとしてもロックオン攻撃ですべて撃ち落とそう。このとき、接近すると女神は退避行動に移るので、発射までの時間が稼げる。



⬅素早く動き回る女神をファイアーボールで捕らえるのはかなり難しい。攻撃手段はロックオン攻撃と魔法に絞ろう。



～女神の攻撃パターンと対策～

I



➡衝撃波は縦と横の2タイプがある。基本はスライドを使い、場合によっては上下の移動や加速も絡めてうまく避けよう。

II



➡12本の剣を超スピードで発射する。回避はまず無理なので、その前にロックオン攻撃ですべて破壊しよう。

Epilogue

[第九章エピローグ]



I 友との決別

追いつめられたイウヴァルトはカイムに許しを請うことはなかった。あくまで利己のための奇跡にすがる彼に対し、カイムは決別の戦いを挑む。女神として世界を呪い、そして死んでいった妹に与えてやれる最後の愛は、再生でもなければ涙を流すことでもない。ただ静かに眠らせてやることであった。

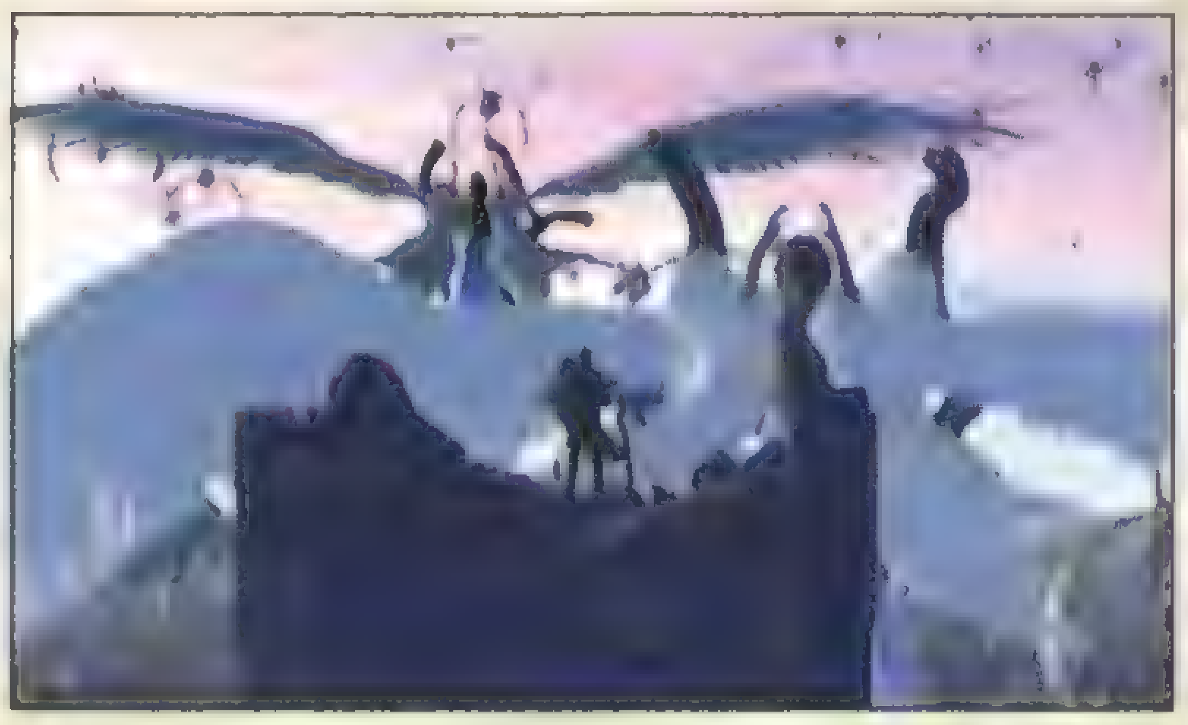


起こらぬことを奇跡と呼ぶ

II 人間抹消のカウントダウン

カイムから逃れたイウヴァルトはフリアエの亡骸を卵へ入れた。そしてフリアエは復活する……殺戮生物として。彼はその最初の犠牲となり彼女の腕の中で絶命した。残されたカイムは心を鬼にして妹を討つ。だが、絶望は始まりに過ぎなかった。殺戮生物は空を埋め尽くすほど増殖していた。ドラゴンはカイムに呟く。「人間は決して赦されないのだ」

【EPISODE:B END】



II′ 生存への意志

フリアエの側で死んでいったイウヴァルトの表情は幸福に包まれていた。哀しみを堪え、カイムはマナの気配のある場所へ向かう。そこにあったのはドラゴンの群れに惨殺されたマナの死骸であった。卵の出現によりドラゴンは神から与えられた本能を呼び覚ます。レッドドラゴンも本能に逆らえず契約を解消、カイムに襲いかかった。

……パートナーを殺し、卵を切り裂いたカイムの眼に濁りはなかった。彼には生き延びる意志があるのだから。

【EPISODE:C END】



A woman turned into a stake will dominate the world on the blazing plate.

杭となりし女、発火する皿の上で世界を握るだろう

+

When a pitiful child challenges the hands of the lord, the door would close.

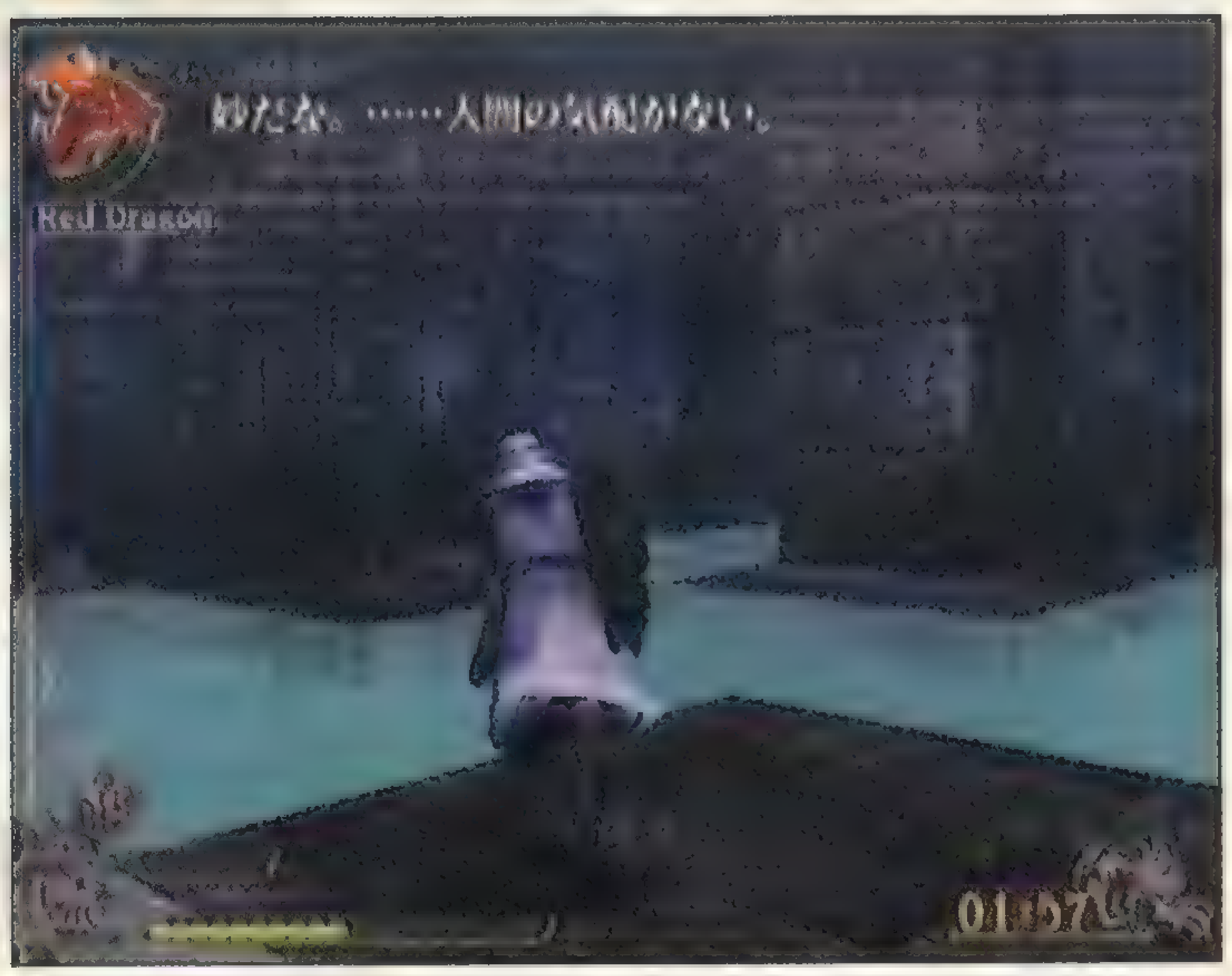
哀れな子が主の御手に挑む時、扉は閉じるだろう

そしてまだ見ぬストーリー

第十章～第十三章のストーリーをダイジェストで紹介。

**女神を求め、迷走を続けるカイム達
最終封印を守りきることはできるのか!?**



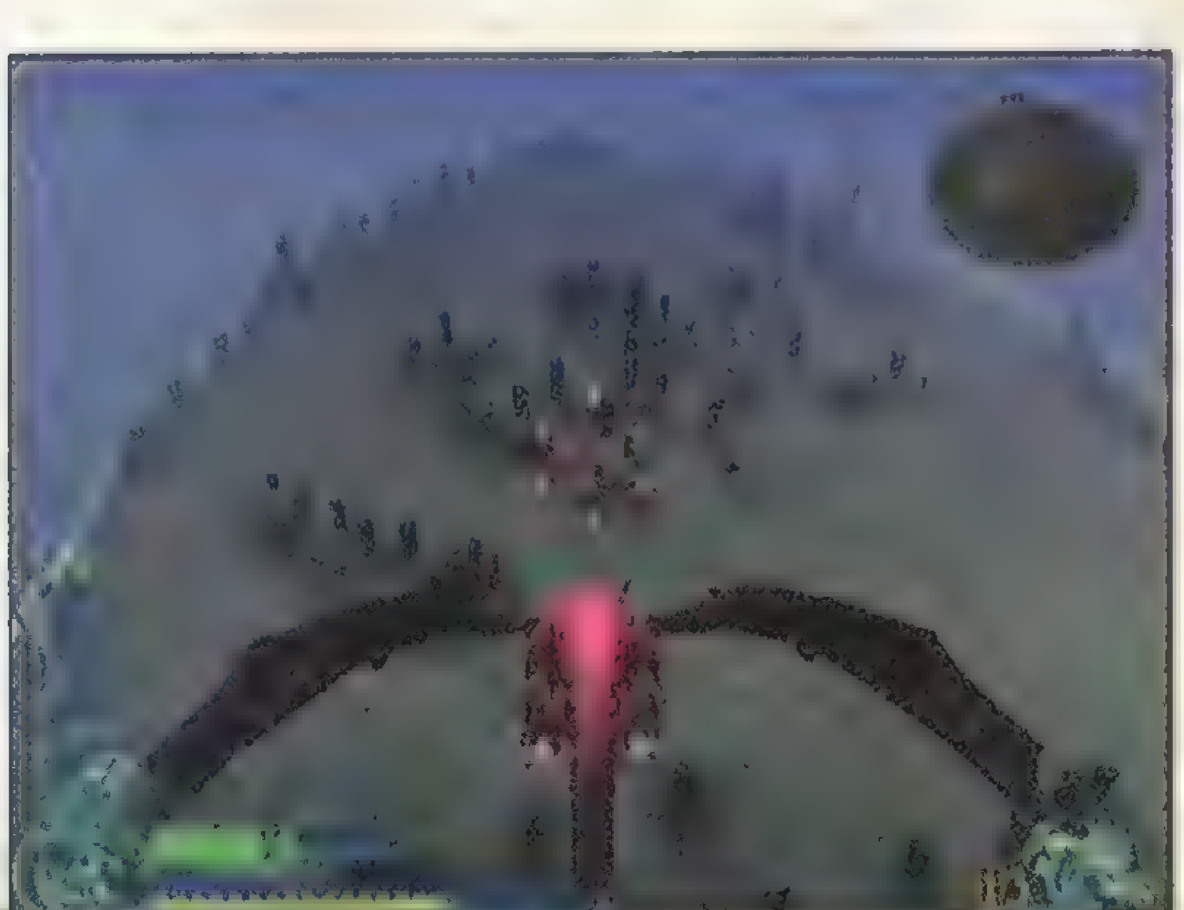


私には視えます！
世界はもう……
”再生の卵“出現の段階まで
来てしまった……

I 海上要塞襲撃

レオナールが囚われの女神の本当の居場所を感じとり、一行は天から海へと進路を変えた。そこには空中要塞とよく似た海に浮かぶ巨大な海上要塞の存在があった。要塞には強力な結界が張り巡らされており、周囲には防衛部隊が迫る。かつてないスケールの戦いが今、始まろうとしていた…。





II 空虚

侵入した海上要塞内部は不気味に静まりかえっていた。敵はいないのか？　だが、これが罠であることに気付くまで時間はかからなかった。進んだ先に女神の存在はなく、海上要塞内はもぬけの殻と化している。とんだ茶番劇にカイムは怒りを抑えきれず、レオナールは絶望感にうろたえるのであった。

神からの愛を受けた
少女が死ぬとき
世界の崩壊が始まる

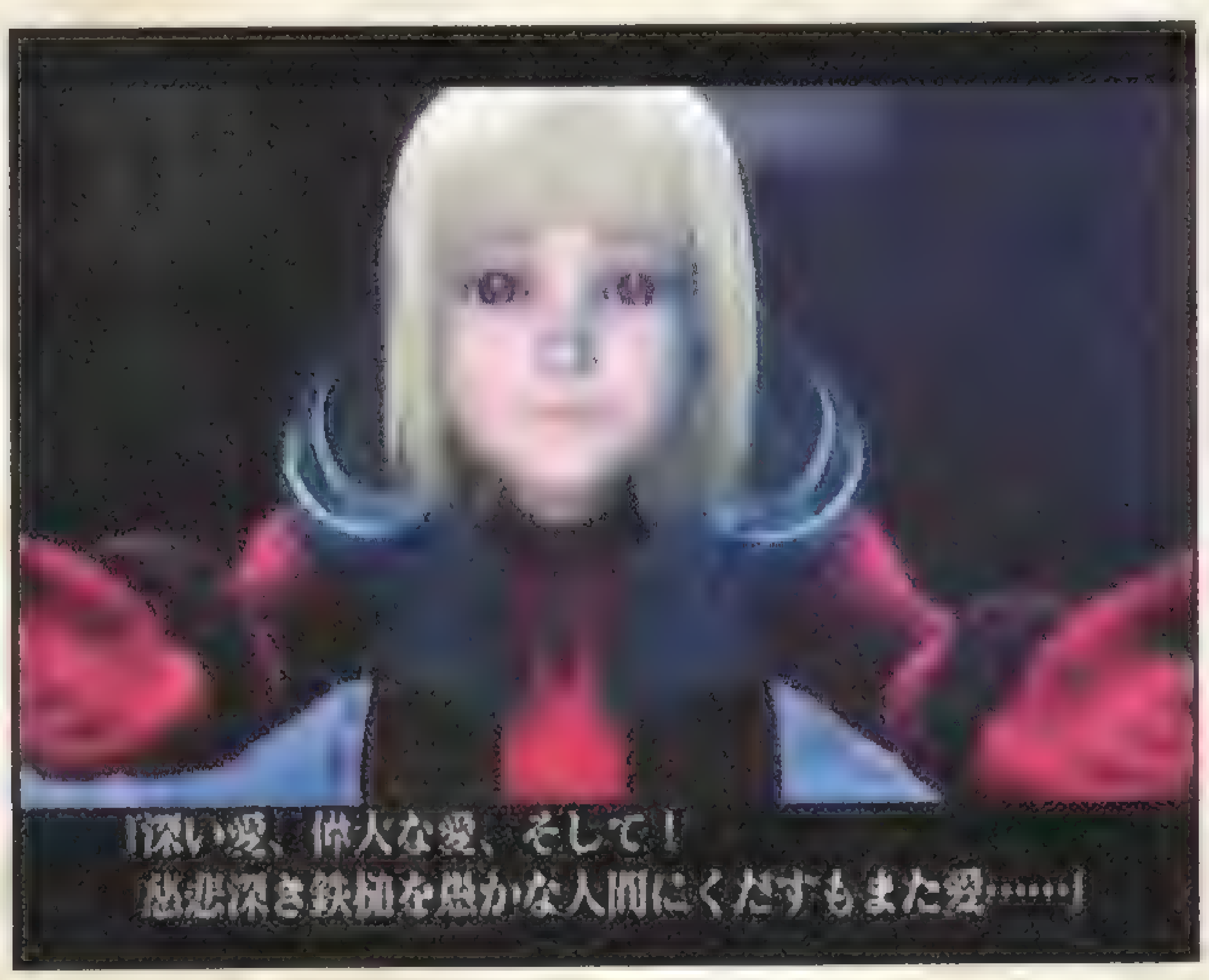


I 鬼さんこちら

海上要塞と空中要塞はどうやらつながっているようだ。海上要塞内で発見した空間移動装置を使い、空中要塞へと移動したカイム達は女神の発見を急いだ。女神の“声”はまだ聞こえている。

探索中、カイムは司教マナの姿を発見する。空間移動を繰り返し、子供のお遊びのように欺くマナをカイムは鬼の表情で追った。

今こそ、神の愛を知る時です
深い愛、偉大な愛、そして！
慈悲深き鉄槌を
愚かな人間にくだすもまた愛……



II 兄の下した審判

マナを追いつめ、殺意を向けるカイム。それをセエレが庇いたてる。「やめて！　僕の妹をいじめないで!!」しかし、その想いはマナには届かない。もはやマナはセエレが知るマナではなかった。今は神の愛に溺れる狂人に過ぎないのだ。セエレはこの狂気に耐えられず、ゴーレムに助けを求めた。ゴーレムはセエレを傷つけるマナを……。







それは終わりを告げるもの
世界は無へと還される





I 天使の降臨

マナの死と共に世界の理は崩れ落ち、空から次々と“天使”達が舞い降りた。彼らにあるものは一方的な破壊のみ。契約者であろうがなかろうが、もはや人間であるカイム達に勝ち目はなかった。人間がどれだけちっぽけな存在なのかを証明している。

しかし、それでも人は生にしがみつき、血の最後の一滴まで足掻き続ける。

何もかも狂ってる……
ここは地獄だ……



II ちいさい勇者さま

圧倒的な力の前に成す術もなく逃げ場もない。アリオーシュは惨殺され、レオナールも仲間に道を開くために死んでいった。

万策尽きたそのとき、セエレが希望の活路を見出した。天使達が歪めている“大いなる時間”を自分に流れる“無限の時間”を使って正常に戻すことができれば……。

今、神話から現世に飛び出したちいさい勇者が立ち上がる。



カイムが最期に行き着いた地……
それは神の国か!?







そうさな……
虎の子を見つけたくば、
虎の巣に入るしかなかろう

最後の賭け

敵の本体ともいえる巨大な天使は、ますます巨大化し世界を飲み込もうとする。カイムは最後の賭けに出た。敵を知りたくば懐に飛び込むしかない。

カイムが敵に向かって飛び去ったあと、天使達は世界から消えていった。世界を救ったカイムとドラゴンは天使達と共に何処へ旅立ったのだろうか。



「ここは……神の国なのか?!」

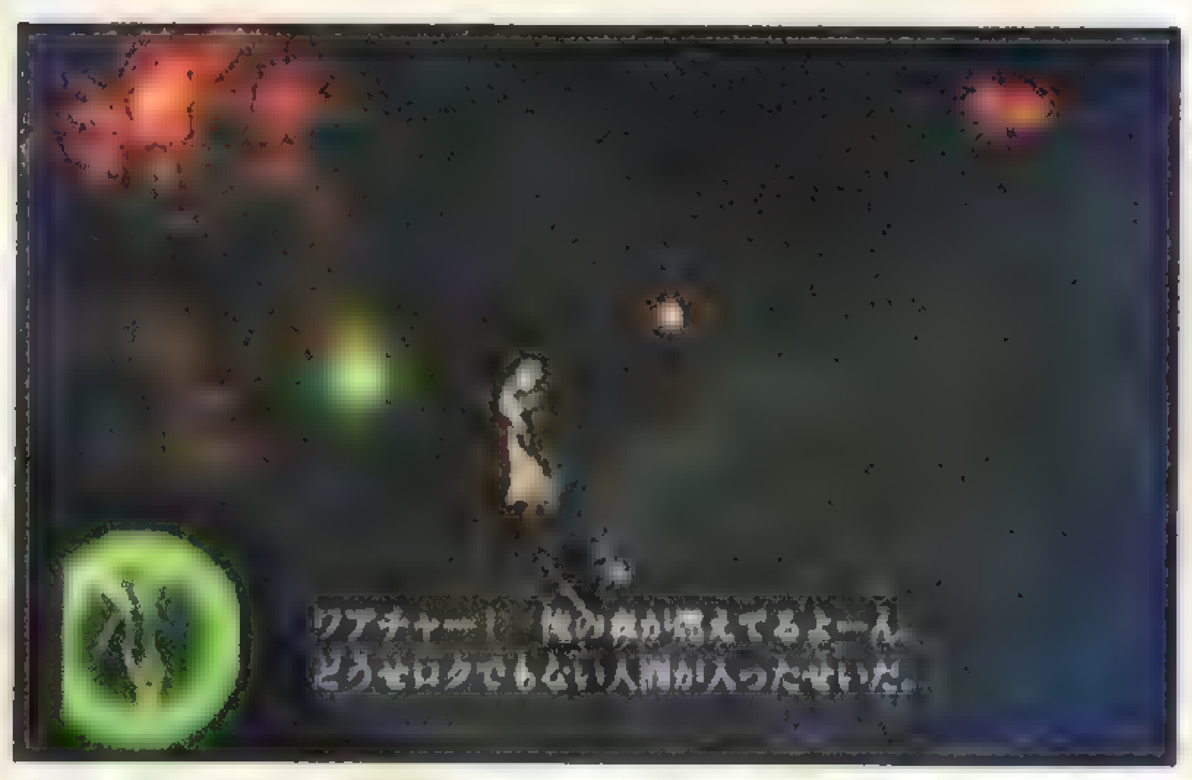
レオナールの飢

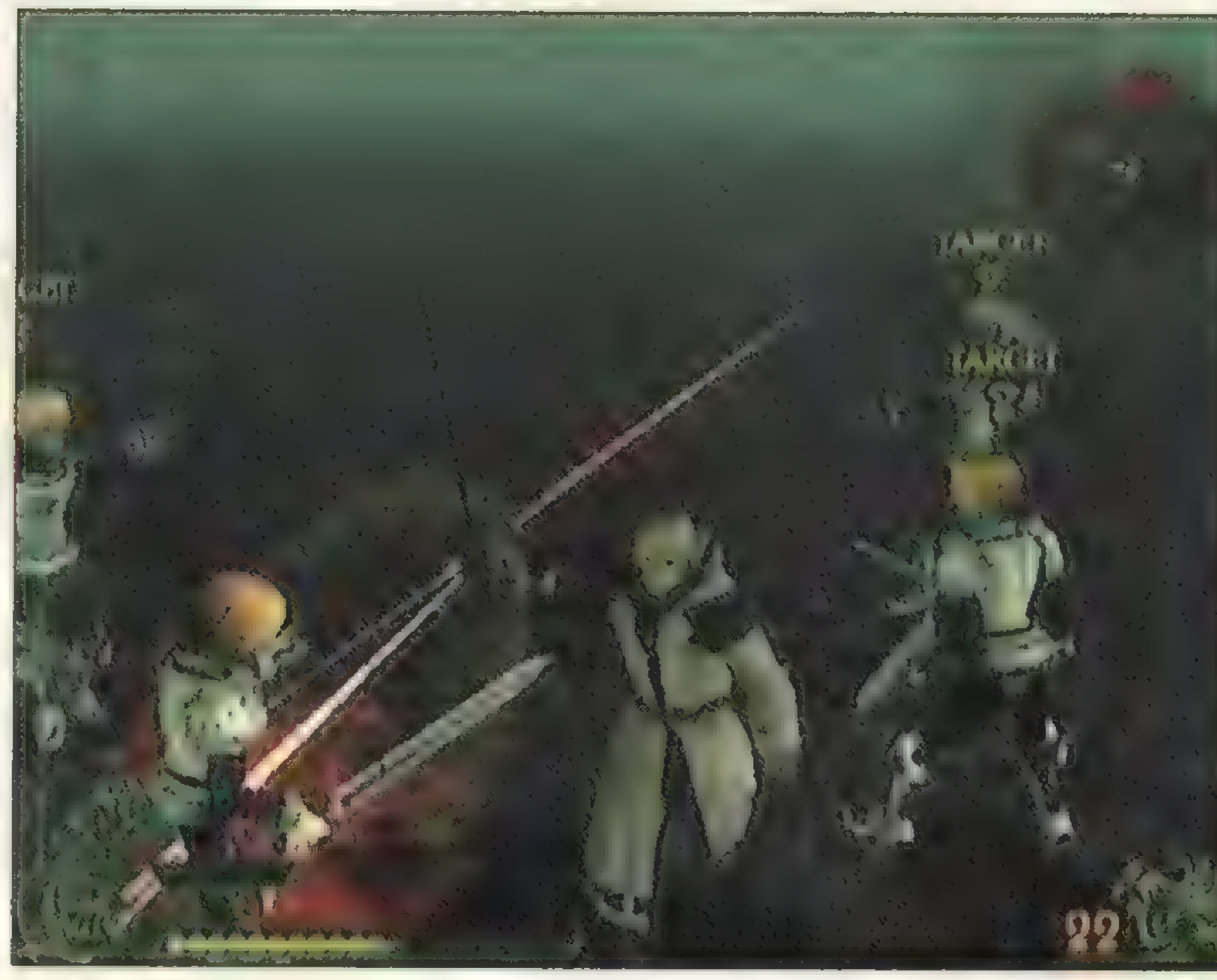
戦場で敵少年兵を助けるレオナールだが……

I 静かなる帝国の侵攻 封印の森の危機

封印の森に駆けつけると、そこはすでにレオナールが見た通りの火の海と化していた。封印の破壊を目論む帝国軍が、大規模な部隊を差し向けてきたのだ。

封印の森はこれまでフェアリーによって守られてきた。だがその森も、すでに炎の舌が森中を舐めまわしており、ほかのフェアリーの姿はなかった。



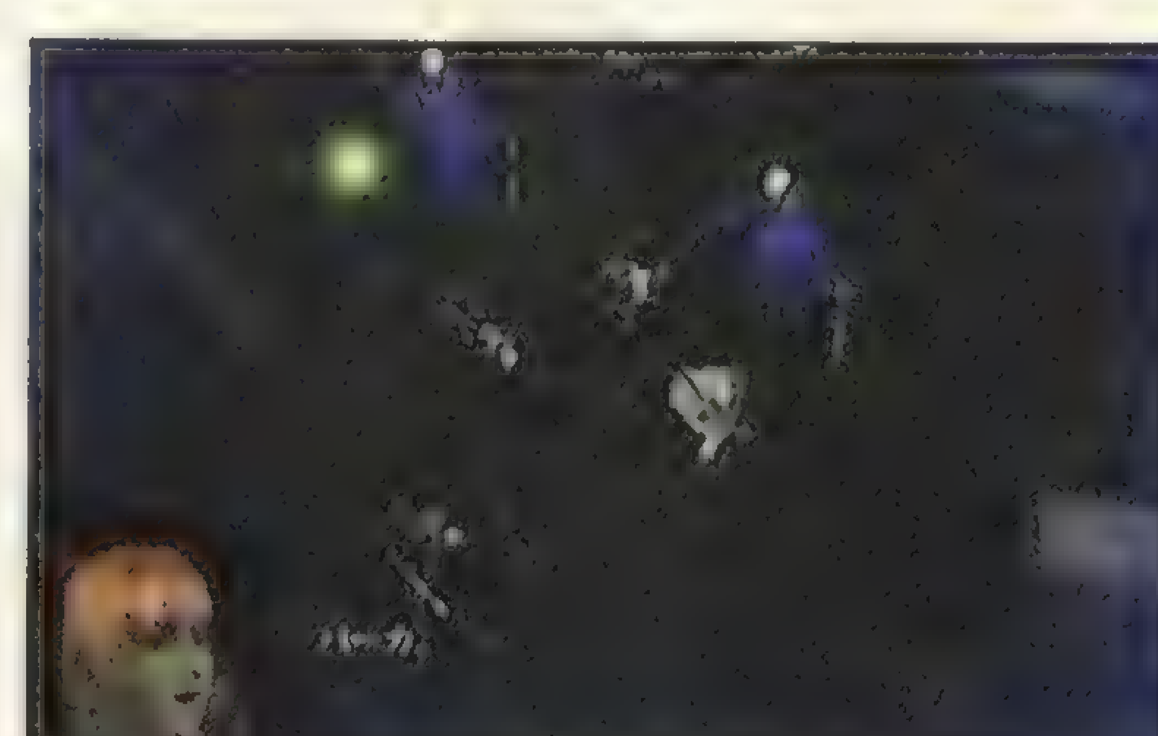


カイム！　話し合えば
彼らだってきっと……

II 戦場の少年たち レオナールの逡巡

帝国軍にとっては重要な作戦ではないのか、森に侵攻してきたのは新米兵――少年を中心にした部隊だった。封印の破壊を防ぐためとはいえ、弟と同年代の年端もいかない子供を攻撃することに抵抗を感じるレオナール。

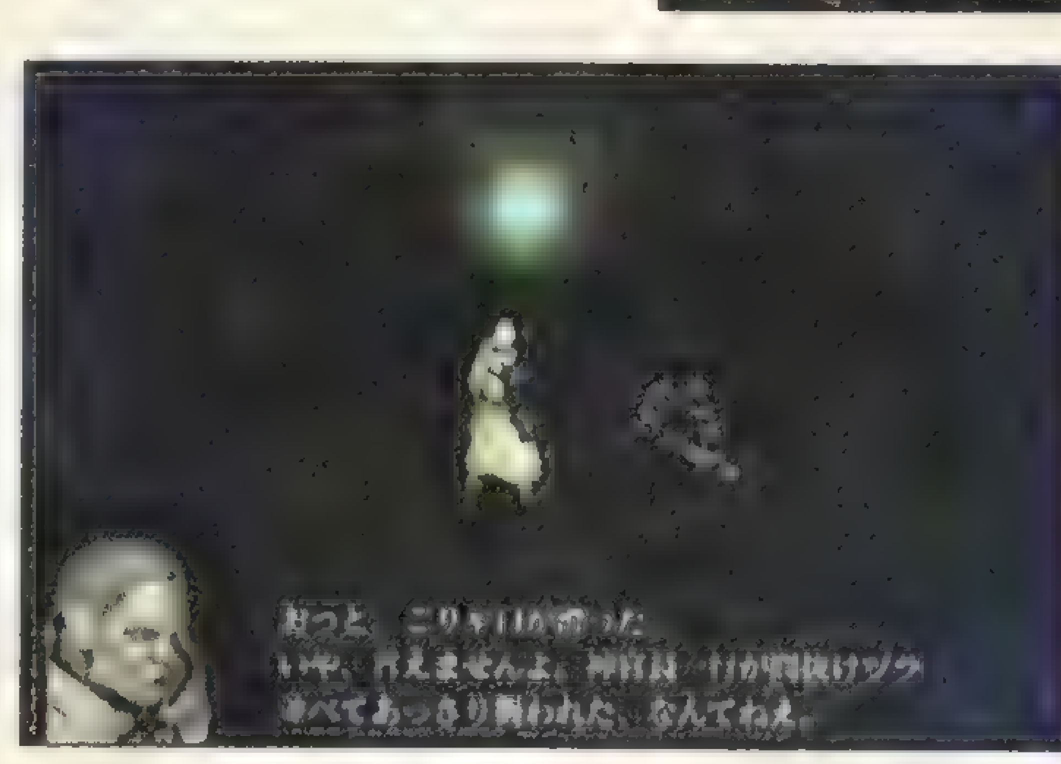
そんな折、レオナールは息のある少年に情けをかけるが、少年は死霊を呼び出し彼のスキを突く。悔やむ彼に、ドラゴンは叱咤の声を浴びせた。



III 隠者の苦悩 そして妖精王との邂逅

己の無力を嘆き、悲しみに暮れながらも武器を振るうレオナール。彼の導きにより、カイムは神による破壊を防ぐ封印を守護するもの――妖精王の元へと進む。

妖精王との対面では、フェアリー以上の挑発的な口調に辟易する。だが、王の口から砂漠に向かった女神たちの危機の報がもたらされ、一同は急ぎ砂漠へと進路を向けた。



アリオーシュの奇

子供を偏愛するアリオーシュの過去とは？

I 判明する帝国の目的 海の神殿を死守せよ

帝国軍の目的は、伝説にある天使の卵の出現だった。そのために3つの封印と、最終封印である女神の殺害をもくろんでいるという。

アリオーシュからの情報で、すでに砂漠の神殿にある封印が破られたと判明。一行は海上にそびえる要塞と化した、海の神殿へと向かう。だがそこでは、子供たちを海に棄てるという非道が行われていた。



可愛い。可愛い子供達……もう大丈夫。安心なさい

II 永遠の孤独 アリオーシュの過去

生き残った子供たちは、アリオーシュの手にかかって死んだ。怒り心頭のレオナールは彼女につめ寄るが、その前に炎と水の精霊が出現する。

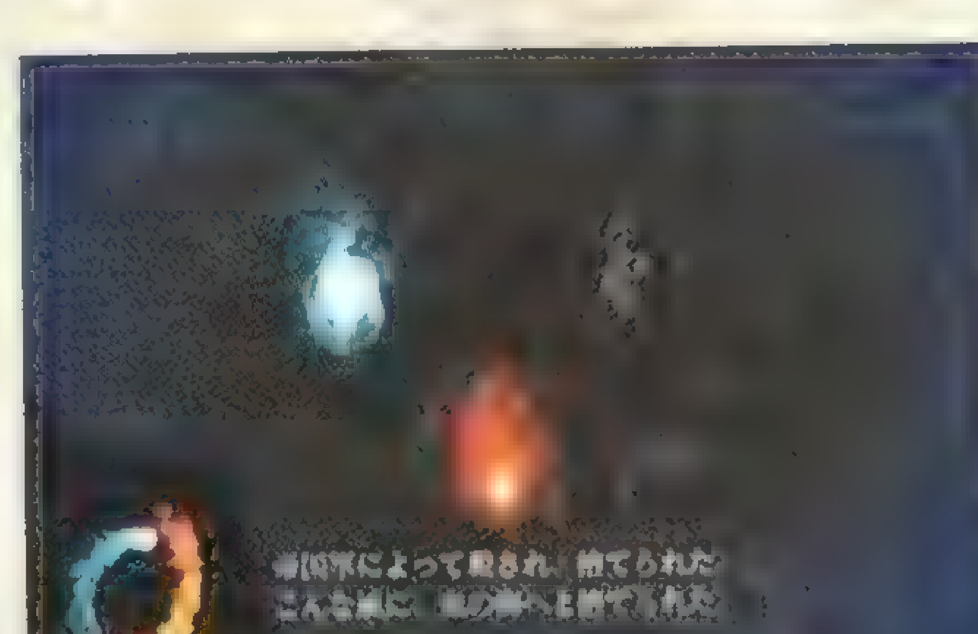
彼らによると、アリオーシュは帝国軍に子供を惨殺されたことで精神に傷を負ったのだという。そして精霊との契約で子宮までをも失ったため、彼女は孤独を埋めようとこのような行動をとっていたのだった。



III 第2の封印の解除 迫る世界の破滅

奮闘むなしく、海の神殿に収められていた封印は帝国軍の手で破壊されてしまった。封印が1つ解けるごとに、女神の受ける肉体的および精神的苦痛は増大する。これ以上封印を破壊させぬよう、一行は砂漠へと向かう。

皆が肩を落とす中、独り砕けた封印の破片を集めるアリオーシュの姿は、レオナールの目にはまるで幼子のように映っていた。





契約者エピソード

攻略

セエレの祈

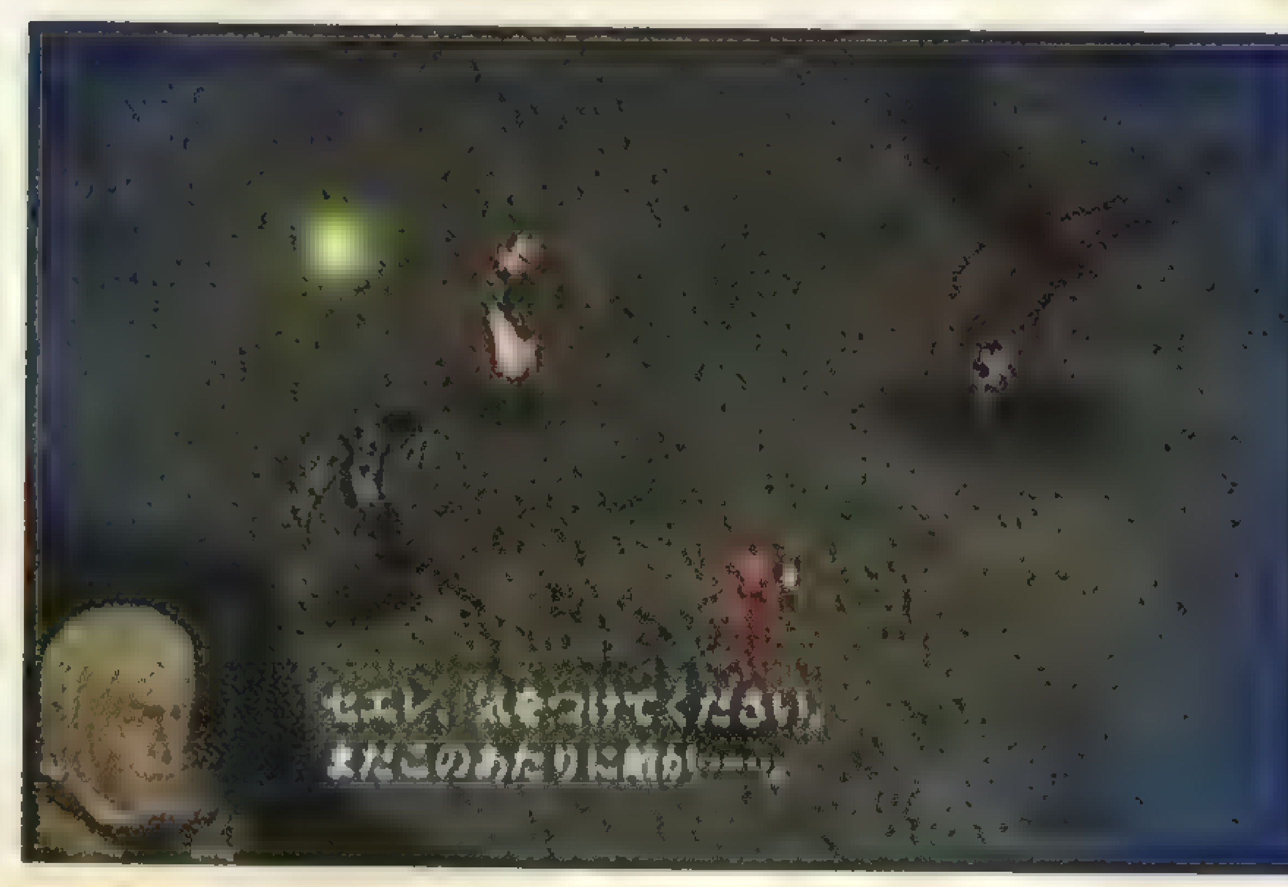
少年は旅立つ…愛されなかった妹のために



I 妹の探索 さらわれたセエレ

セエレの要望で帝国領へと向かう前に、彼の妹マナが行方不明になった谷で手がかりを探すことになった。だが、谷へと続く道は帝国に属するモンスターで埋め尽くされていた。

襲いくるゴブリンの群れやゴーレムを操るエンチャンターなどの敵を倒しつつ進むカイム達だったが、一瞬の油断からセエレがグリフォンに連れ去られてしまった。



足手……まとい……
なんか……じゃないもん！

II コロシアムの決戦 剣を振るう意味とは

ドラゴンに飛び乗ってグリフォンのあとを追う一行。セエレが運ばれたのは、モンスターがひしめくコロシアムだった。彼は優勝者に与えられる賞品とされていたのである。

単独でコロシアムに突入し、縦横無尽に剣を振るうカイムは、「復讐のためだけではなく、誰かを救うために剣を使え！」というドラゴンの言葉の意味を考えていた。



III 第3の封印消失 迫る最終決戦

並居る強豪モンスターを退け、カイムはセエレの奪還に成功する。セエレの素直な感謝の言葉に、カイムの心に暖かな何かが広がった。

だが、救出を喜ぶのも束の間。森の封印を守っていた精霊王の断末魔がレオナールの脳裏に響く。これにより、世界を守るのは最終封印たる女神のみとなった。カイムたちは決戦の地となるであろう帝国領へと向かう。



契約者エピソード

攻略

Drag On Dragoon The Master Guide

Enemy data

敵データ

敵データの見方

さまざまな攻撃方法でカイムに襲いかかる敵の数々。ここに基本データを掲載するので、ぜひとも攻略に役立ててほしい。

地上戦エネミー凡例

①敵の名称

②基本ステータス

外見では判別不能だが、地上戦の敵にはレベルが1から4まで、4段階のレベルが存在する。ここに表記したのはレベル1のときのステータスで、レベルが上がるごとにそれぞれ固有の補正がかかるようになっている。補正値は表を参照のこと。

HP……敵のHP。

EXP……敵を倒したときに獲得できる基本経験値。

防御力……敵の防御力。数値が高いほど、カイムが与えるダメージが低くなる。

防御率……カイムの攻撃をガードする確率。単位は%。

③属性

敵の属性。赤属性の敵は、カイムの魔法とドラゴンのファイアーボールをはね返し、ダメージも6%まで減少する。黒属性の敵は、カイムの魔法とドラゴンのファイアーボールによるダメージを25%まで減少する。ただし、契約者の魔法は100%の効果を与え、さらにはね返されることもない。

④攻撃力

敵のレベル別攻撃力。「15/21」などとなっている場合は、攻撃力が15の攻撃と21の攻撃と、2種類あることを示す。

⑤備考

その敵の特性。

●レベル別補正値

	Lv2	Lv3	Lv4
HP	×1.9	×2.9	×3.9
EXP	×2.4	×3.4	×4.1
防御力	×2.3	×3.3	×4
防御率	×1.1	×1.2	×1.3



歩兵(白) ①

Silver Pawn

HP	EXP	防御力 ②	防御率	属性 ③
20	10	15	10	白

攻撃力 ④				備考 ⑤
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	



上空戦エネミー凡例

①敵の名称

②基本ステータス

上空戦の敵は、ミッションの難易度によってステータスに補正がかかる。難易度と補正値については、P127に明記してあるので、そちらを参照のこと。また、空中兵器(大)やエンシェントドラゴンなど、1体で複数の攻撃対象がある敵については、それぞれの部分のHP、MP、EXPの基本値を記載している。

HP……敵のHP。

MP……ダメージを与えたときに入手できるMP。左がダメージを与えたとき、右が倒したときに入るMPの数値。

EXP……敵を倒したときに入る基本経験値。

攻撃力……敵の攻撃方法と、その攻撃力。

③備考

その敵の特性。



ガーゴイル ①

Gargoyle

HP	MP	EXP	備考 ③
70～100	10/40	80	ホーミング弾はバリアの代わりとなり、これがある間は無敵。攻撃を当てると弾がひとつ消える
攻撃力 ②			
ホーミング弾：5			



敵データ

歩兵(白)

Silver Pawn

HP	EXP	防御力	防御率	属性
20	10	15	10	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	—



歩兵(赤)

Crimzon Pawn

HP	EXP	防御力	防御率	属性
22	12	15	30	赤

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	—



歩兵(黒)

Black Pawn

HP	EXP	防御力	防御率	属性
24	15	15	40	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4/6	6/10	10/15	15/21	—

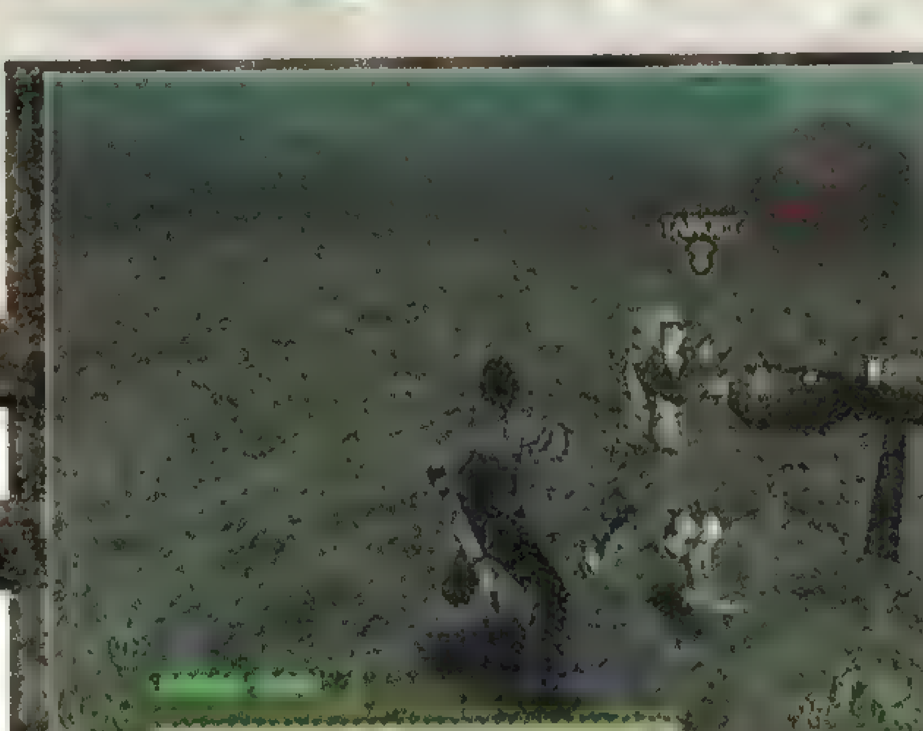


操作兵

Worker

HP	EXP	防御力	防御率	属性
1	3	6	10	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	上空攻撃を行う

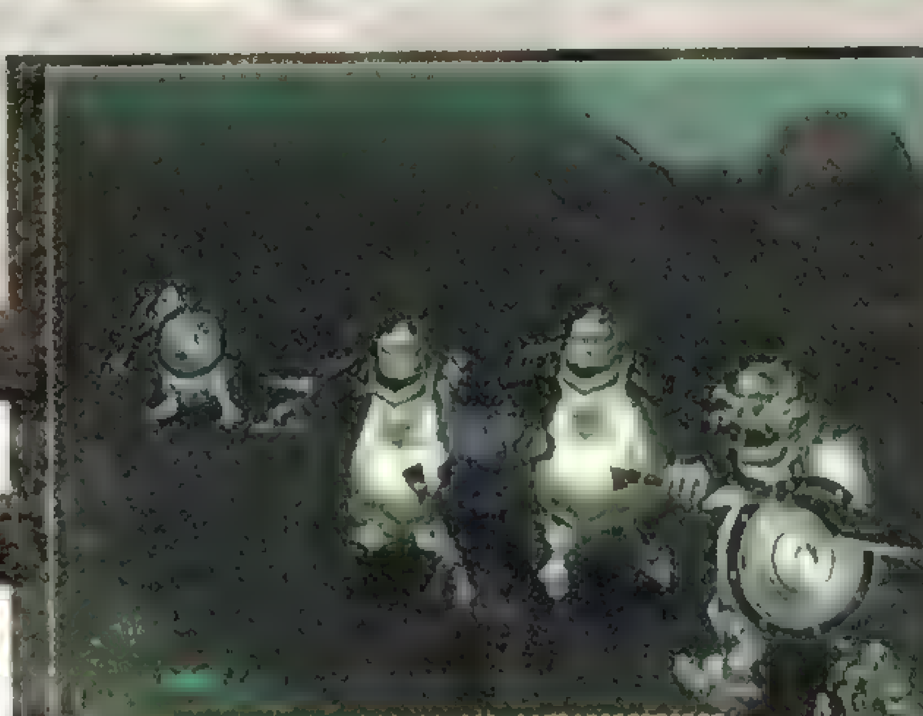


蛮刀兵(白)

Silver Queen

HP	EXP	防御力	防御率	属性
20	11	15	20	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	—

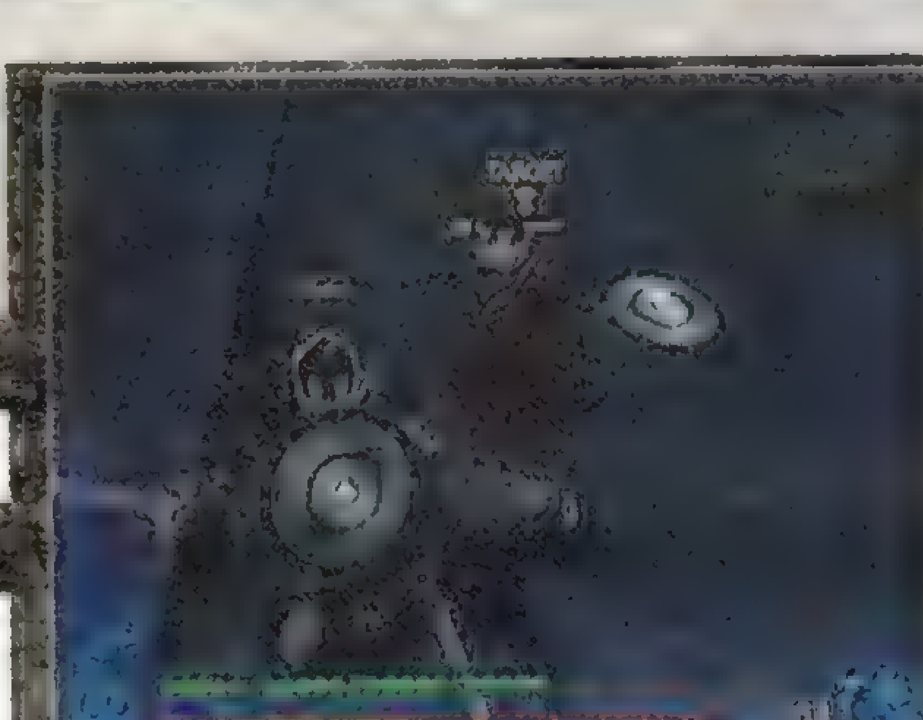


蛮刀兵(赤)

Crimzon Queen

HP	EXP	防御力	防御率	属性
22	12	15	35	赤

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	—





蛮刀兵（黒）

Black Queen



HP	EXP	防御力	防御率	属性
24	16	15	45	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4/6	6/10	10/15	15/21	–



強化歩兵（白）

Silver rook



HP	EXP	防御力	防御率	属性
32	15	15	25	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	–



強化歩兵（赤）

Crimzon rook



HP	EXP	防御力	防御率	属性
32	18	15	25	赤

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	–



強化歩兵（黒）

Black rook



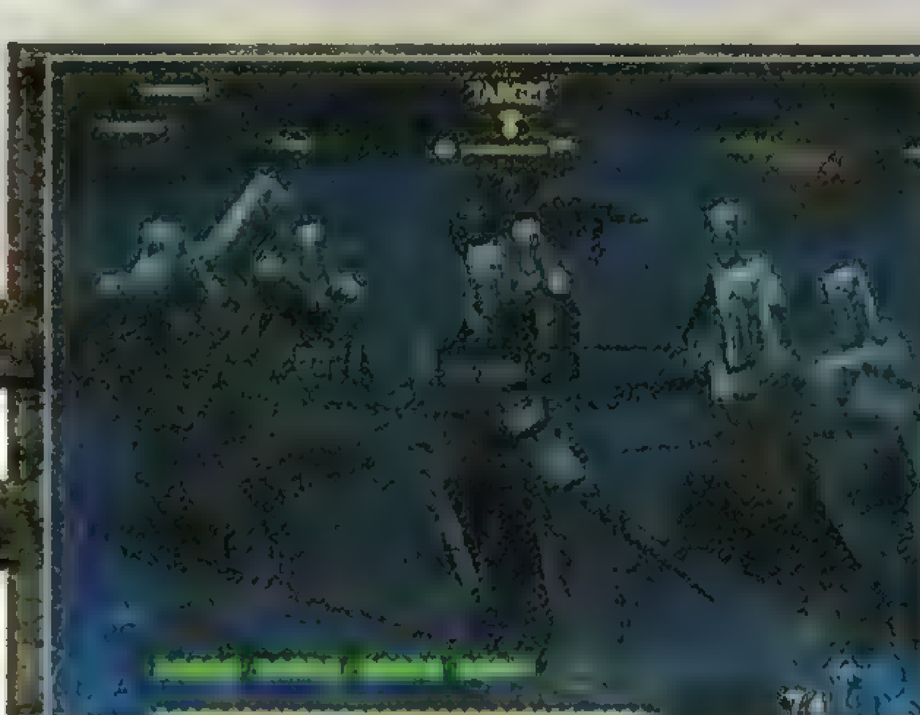
HP	EXP	防御力	防御率	属性
30	22	15	35	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4/6	6/10	10/15	15/21	–



槍兵（白）

Silver Bishop



HP	EXP	防御力	防御率	属性
30	20	15	30	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	–



槍兵（赤）

Crimzon Bishop



HP	EXP	防御力	防御率	属性
32	22	15	30	赤

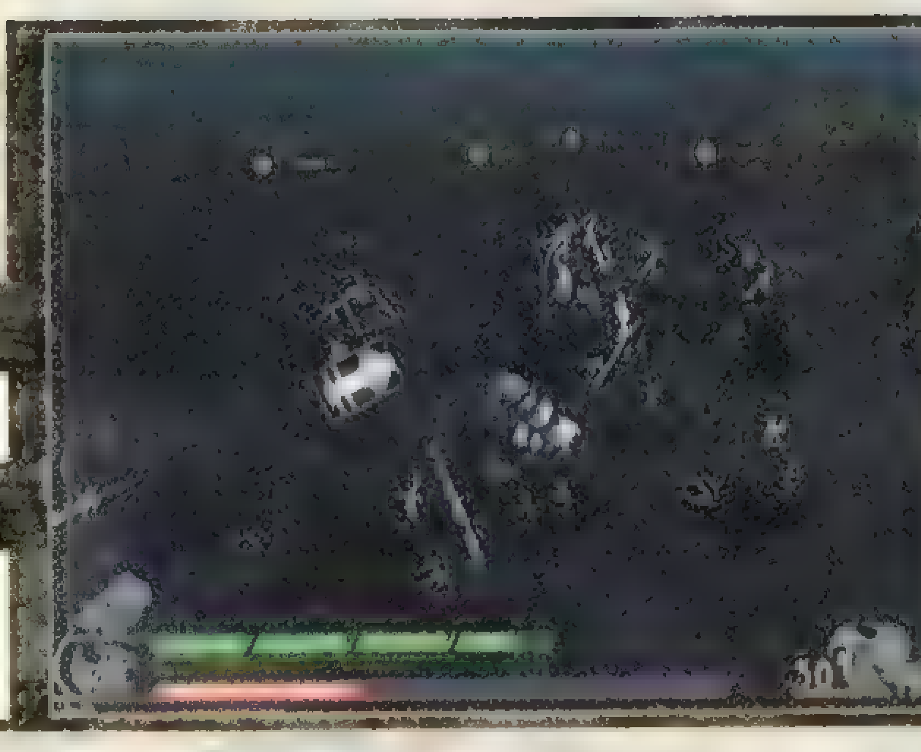
攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	–



槍兵(黒)
Black Bishop

HP	EXP	防御力	防御率	属性
26	26	15	40	黒

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
4/6	6/10	10/15	15/21	—

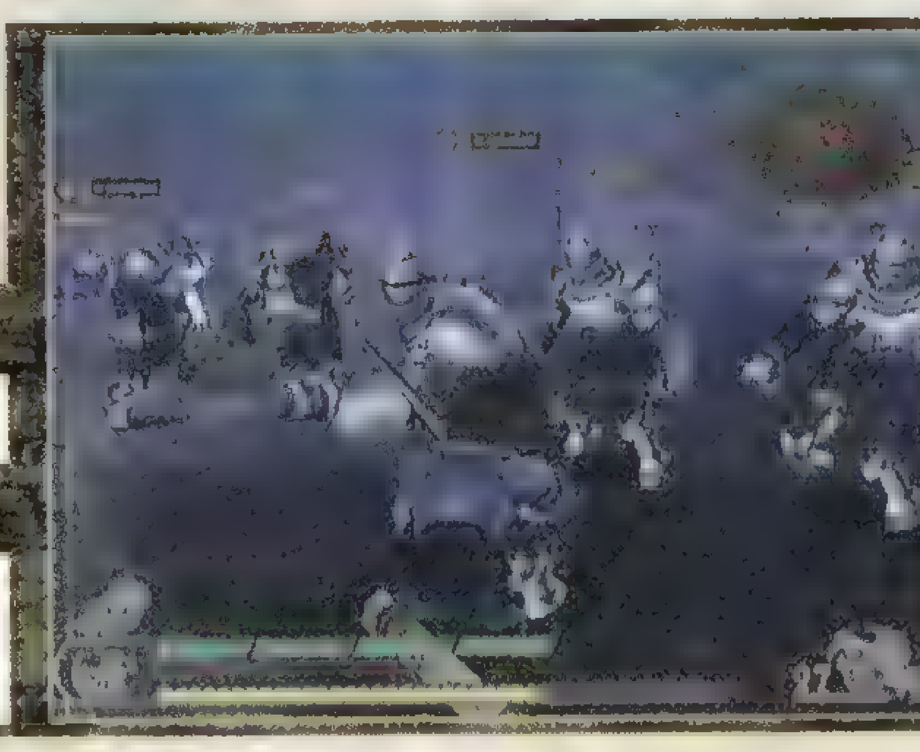


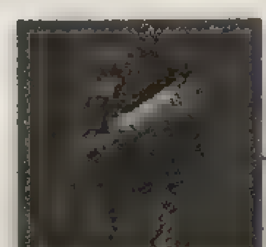


重歩兵(白)
Silver King

HP	EXP	防御力	防御率	属性
55	33	17	40	白

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
6/10	10/15	15/21	21/29	カイムが攻撃をガードしても時折、通常の25%のダメージを与える





重歩兵(赤)
Crimzon King

HP	EXP	防御力	防御率	属性
73	35	17	35	赤

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
10	15	21	29	カイムが攻撃をガードしても時折、通常の25%のダメージを与える





重歩兵(黒)
Black King

HP	EXP	防御力	防御率	属性
50	40	17	45	黒

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
10/15	15/21	21/29	29/40	カイムが攻撃をガードしても時折、通常の25%のダメージを与える





突撃強化兵(赤)
Crimzon Shield

HP	EXP	防御力	防御率	属性
36	25	17	25	赤

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
4	6	10	15	—





突撃強化兵(黒)
Black Shield

HP	EXP	防御力	防御率	属性
30	30	17	30	黒

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
4/6	6/10	10/15	15/21	—



弓兵
Archer

HP	EXP	防御力	防御率	属性
4	13	13	30	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	上空攻撃を行う



護衛部隊
Guard

HP	EXP	防御力	防御率	属性
65	30	20	40	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
6/10	10/15	15/21	21/29	カイムが攻撃をガードしても時折、通常の25%のダメージを与える



護衛部隊・隊長
Empire Guard

HP	EXP	防御力	防御率	属性
70	35	20	50	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
6/10	10/15	15/21	21/29	カイムが攻撃をガードしても時折、通常の25%のダメージを与える



死霊兵
Undead Knight

HP	EXP	防御力	防御率	属性
22	20	17	40	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
6/10	10/15	15/21	21/29	ドラゴンの攻撃によるダメージを2.5%に減少



騎馬兵(白)
Silver Knight

HP	EXP	防御力	防御率	属性
30	20	15	30	白

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	−



騎馬兵(黒)
Black Knight

HP	EXP	防御力	防御率	属性
30	30	15	40	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4/6	6/10	10/15	15/21	−





司祭
Priest

HP	EXP	防御力	防御率	属性
9	12	13	30	白

攻撃力 Lv1	攻撃力 Lv2	攻撃力 Lv3	攻撃力 Lv4	備考
4	6	10	15	魔法攻撃を行う





魔獣使い
Beasttamer

HP	EXP	防御力	防御率	属性
18	20	13	30	赤

攻撃力 Lv1	攻撃力 Lv2	攻撃力 Lv3	攻撃力 Lv4	備考
4	6	10	15	魔法攻撃を行う





付与魔術師
Enchanter

HP	EXP	防御力	防御率	属性
18	18	13	35	黒

攻撃力 Lv1	攻撃力 Lv2	攻撃力 Lv3	攻撃力 Lv4	備考
4	6	10	15	魔法攻撃を行う





死霊使い
Necromancer

HP	EXP	防御力	防御率	属性
20	28	17	40	黒

攻撃力 Lv1	攻撃力 Lv2	攻撃力 Lv3	攻撃力 Lv4	備考
4	6	10	15	魔法攻撃を行う





レイス
Wraith

HP	EXP	防御力	防御率	属性
18	10	13	10	無

攻撃力 Lv1	攻撃力 Lv2	攻撃力 Lv3	攻撃力 Lv4	備考
4	6	10	15	ドラゴンの攻撃による ダメージを10%に減少





ゴブリン
Goblin

HP	EXP	防御力	防御率	属性
10	8	11	5	白

攻撃力 Lv1	攻撃力 Lv2	攻撃力 Lv3	攻撃力 Lv4	備考
4	6	10	15	−





クリムゾンゴブリン
Crimzon Goblin

HP	EXP	防御力	防御率	属性
12	10	11	20	赤

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
4	6	10	15	–





シルバーオーク
Silver Orc

HP	EXP	防御力	防御率	属性
45	25	20	10	白

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
10	15	21	29	–





クリムゾンオーク
Crimzon Orc

HP	EXP	防御力	防御率	属性
50	28	17	25	赤

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
10	15	21	29	–





シルバーオーガ
Silver Ogre

HP	EXP	防御力	防御率	属性
50	35	20	10	白

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
10	15	21	29	–





ブラックオーガ
Black Ogre

HP	EXP	防御力	防御率	属性
45	40	20	25	黒

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
6/10	10/15	15/21	21/29	–

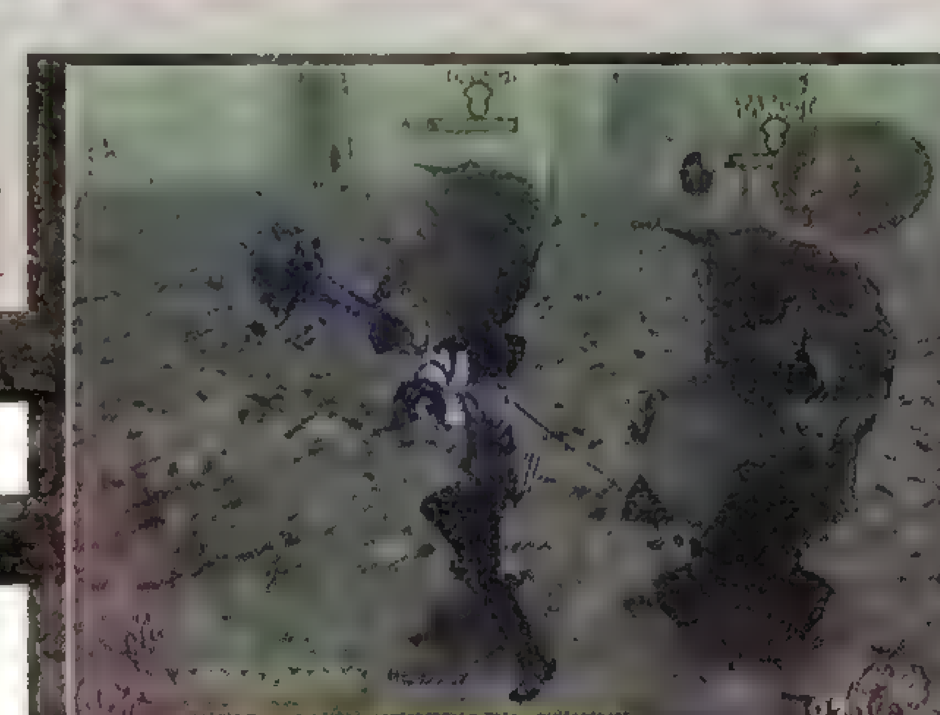




トロル
Troll

HP	EXP	防御力	防御率	属性
40	35	17	25	黒

攻撃力 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	備考
6/10	10/15	15/21	21/29	–



敵データ



エンパイアゴーレム
Empire Golem



HP	EXP	防御力	防御率	属性
200	100	25	30	黒

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
15	21	29	40	–



オーク戦車
Orctank

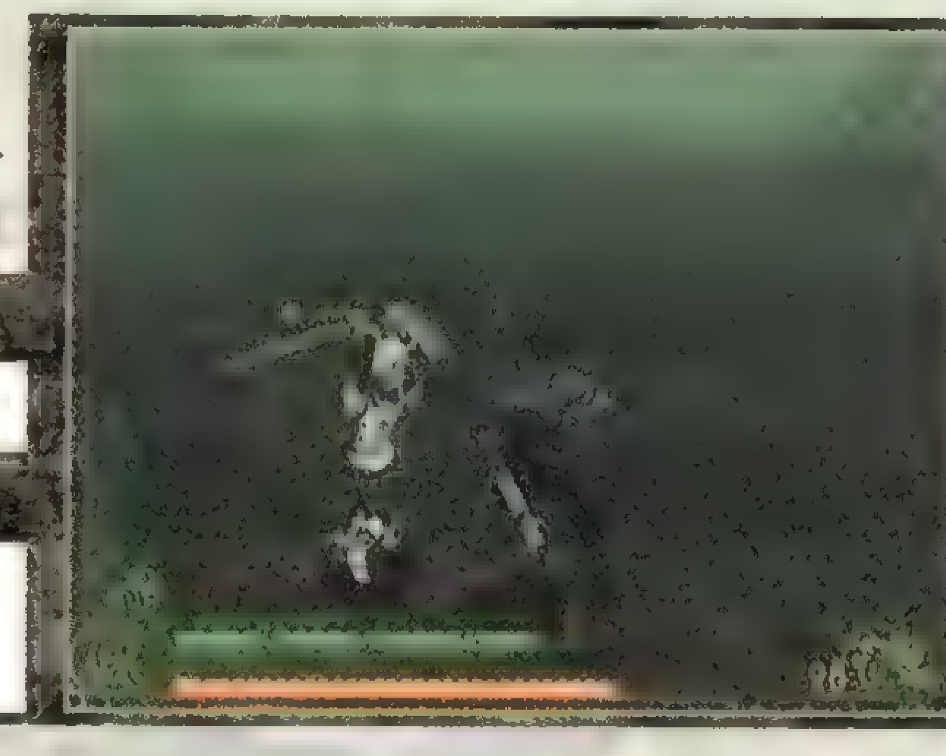


HP	EXP	防御力	防御率	属性
48	28	15	20	無

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	上空攻撃を行う



新米兵
Green Pown



HP	EXP	防御力	防御率	属性
12	8	15	50	無

攻撃力				備考
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	
4	6	10	15	–



アンヘル
Angel



HP	EXP	防御力	防御率	属性
???	???	15	50	無

備考

残りHPにより攻撃が変化
- ▶ HP75%以上：ファイアーボール攻撃
- ▶ HP50%以上：ブレス攻撃
- ▶ HP25%以上：魔法弾×3
- ▶ HP25%未満：誘導弾×6

- •カイムに5回攻撃されるごとに反撃攻撃を行う。
- •いずれの攻撃も、ガードしても若干ダメージを受ける。
- •魔法はすべてはね返される。

シャドウ
Shadow

影なる未知の存在

制限時間以内に倒さないと消えてしまう特殊な敵「シャドウ」は右表の条件で出現する。タウンさせない魔法でダメージを与え続けてその間に攻撃。MPがたまったら再び魔法を撃つ…の繰り返しでなければ倒すのは難しいだろう。

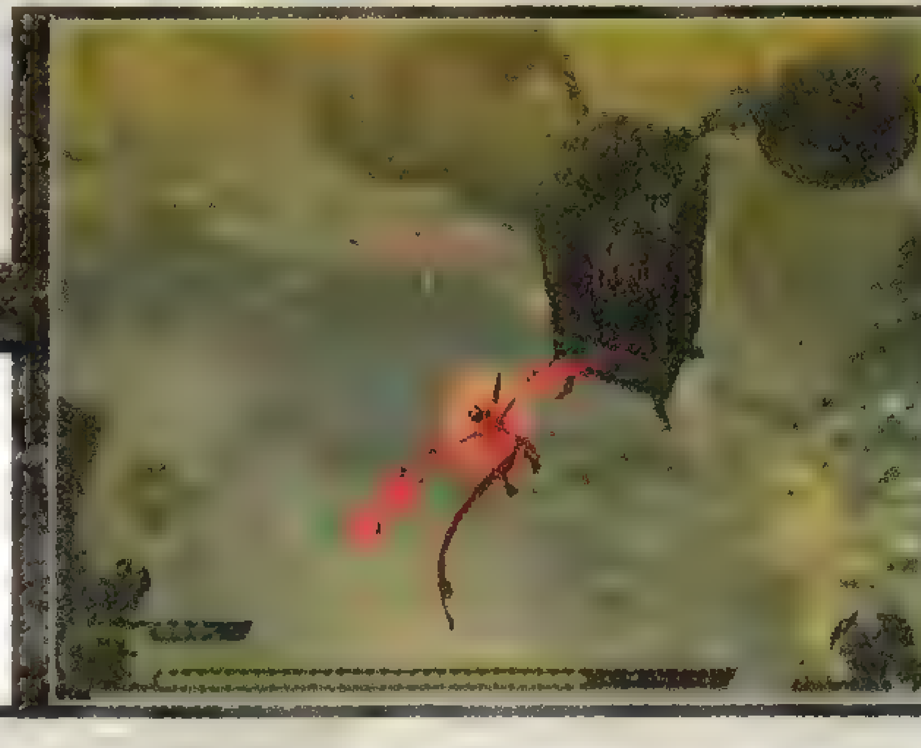
シャドウ出現ミッション

出現ミッション	出現条件
第一章8節	ターゲット以外の敵を100人斬ると北西の砦に出現 北東の砦に初期配置 南東の中州付近へ移動すると出現
第一章10節	2階の西の離れ小部屋に初期配置
第二章十三節	ミッション開始10分後、東の林に出現 ミッション開始20分後、天使の教会に出現 ミッション開始30分後、マップ中央の川の下付近に出現
第三章3節	神殿の北の崖に初期配置
第三章十四節	南西の門付近へ移動すると出現
第四章9節	中央からやや東の浸食地形に初期配置
第六章4節	1階の東の小部屋に初期配置



ガーゴイル
Gargoyle

HP	MP	EXP	備考
70～100	10／40	80	ホーミング弾はバリアの代わりとなり、これがある間は無敵。攻撃を当てると弾がひとつ消える
攻撃力			
ホーミング弾：5			





ガーゴイルキューブ
GargoyleCube

HP	MP	EXP	備考
1	5／22	25	リーダー機が倒されると、突進攻撃のみ行う
攻撃力			
突進攻撃：5、ホーミング弾：5			





クリムゾン・ガーゴイルキューブ
Crimzon GargoyleCube

HP	MP	EXP	備考
1	5／22	25	リーダー機が倒されると、自爆する
攻撃力			
突進攻撃：5、ホーミング弾：5			





シルバー・ガーゴイルキューブ
Silver GargoyleCube

HP	MP	EXP	備考
1	5／22	10	－
攻撃力			
レーザー攻撃：5			





グリフォン
Griffon

HP	MP	EXP	備考
70～100	30／50	250	カイムに気づくまでは、なわばりを旋回
攻撃力			
超音波：5、体当たり：10			





エンパイア・ドラゴン
Empire Dragon

HP	MP	EXP	備考
70～100	20／60	320	回避率が高い
攻撃力			
火球：7、誘導弾：5			





エンパイア・ドラゴンリーダー
Empire Dragon Leader

HP	MP	EXP	攻撃力	備考
70〜100	20／80	500	火球：7、誘導弾：5	回避率が高い





スペクター
Specter

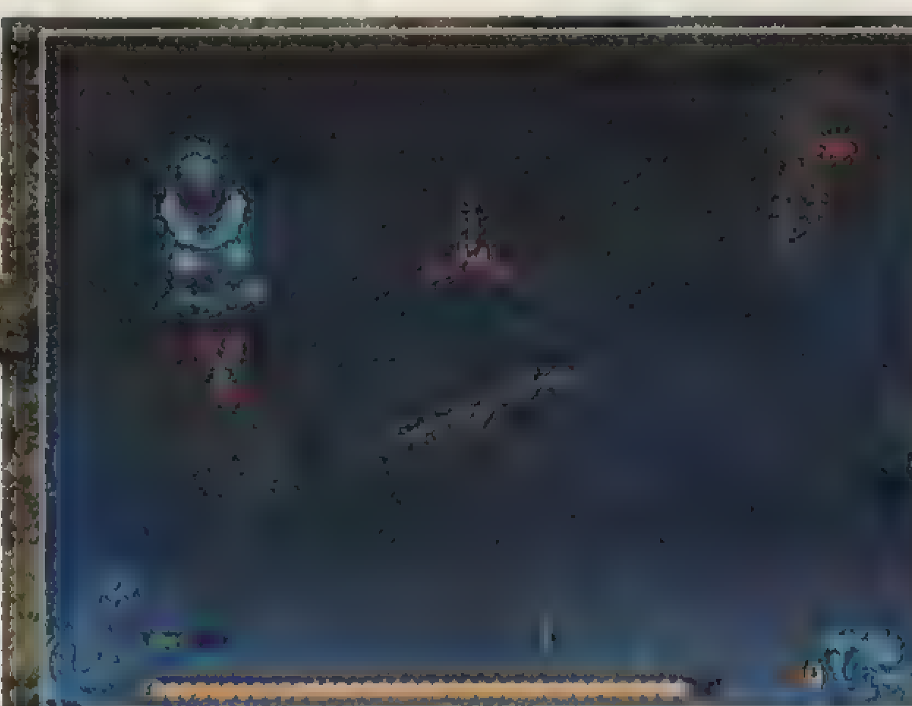
HP	MP	EXP	攻撃力	備考
90〜150	30／150	900	鎌投げ：10、鎌振り下ろし：20	鎌を持っている間は無敵





ゴースト
Ghost

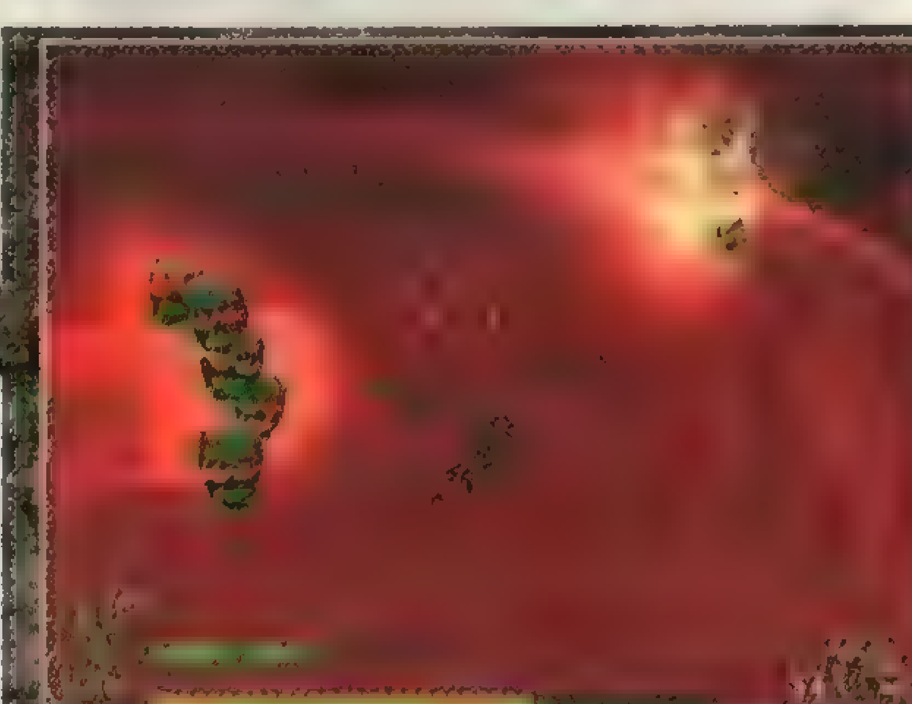
HP	MP	EXP	攻撃力	備考
1	10／30	35	誘導弾：3	殻が閉じている間は無敵





スピリット
Spirit

HP	MP	EXP	攻撃力	備考
30〜60	30／80	400	呪詛：2	半透明時と魔法陣出現時は無敵





ビホルダー
Beholder

HP	MP	EXP	攻撃力	備考
70〜90	20／30	180	ホーミング弾：5	攻撃を受けるとワープして別の場所へ移動



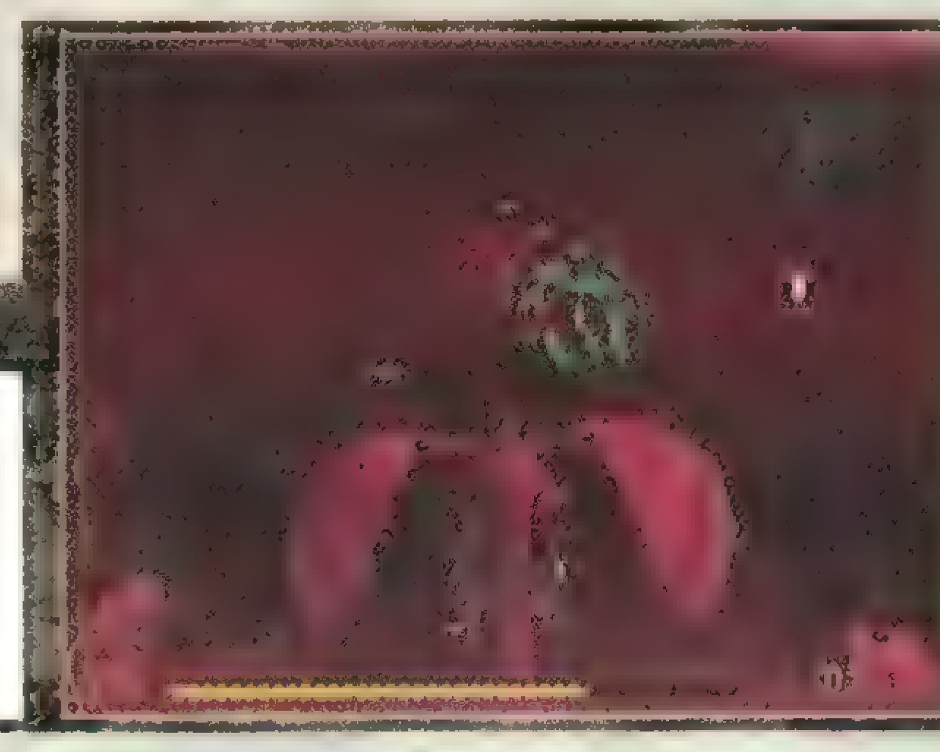


シルバー・ビホルダー
Silver Beholder

HP	MP	EXP	攻撃力	備考
50〜80	20／30	180	直進弾：5、反射レーザー：5 拡散弾：1〜3、拡散レーザー：6	サイクロプスのレーザー攻撃を反射したり拡散したりする

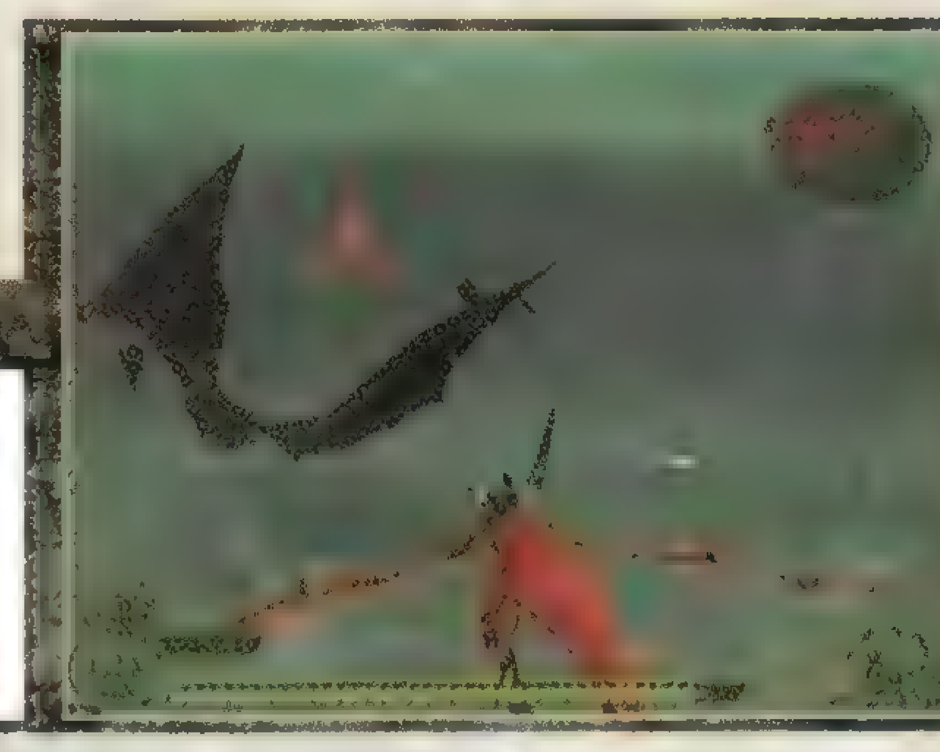


ポイズン・ビホルダー
PoisonBeholder



HP	MP	EXP	備考
70～90	20／40	250	ランダムで属性を赤に変化。このとき攻撃を与えると一撃で倒せるが、大量のホーミング弾をばらまく
攻撃力			
ホーミング弾：5、死亡ホーミング弾：12			

バット
Bat



HP	MP	EXP	備考
1	5／22	15	–
攻撃力			
超音波：7			

サイクロプス
Cyclops



HP	MP	EXP	備考
300～400	20／60	1500	HPが少なくなるほど、レーザーを放つ。レーザーをためている間は正面からの攻撃は無効
攻撃力			
レーザー：15			

空中兵器（小）



HP	MP	EXP	備考
10～30	5／25	30	バルカンに当たると、一時操作不可
攻撃力			
バルカン：0、大砲：10			

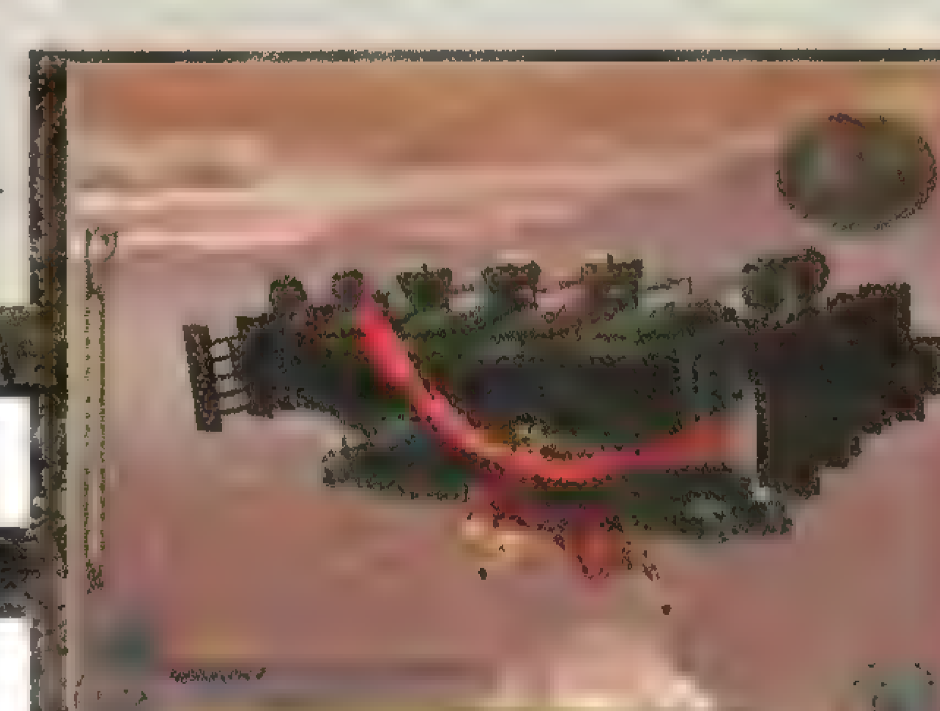
空中兵器（大）



	HP	MP	EXP
羽根 ▶	？？？	0／60	100
プロペラ ▶	？？？	0／40	5
砲身 ▶	？？？	0／20	20

攻撃力	備考
大砲：10	–

空中兵器（超大型）



	HP	MP	EXP
羽根 ▶	30～90	0／60	100
プロペラ ▶	30～90	0／40	5
超大型砲台 ▶	30～90	5／30	120

攻撃力	備考
大砲：10	–



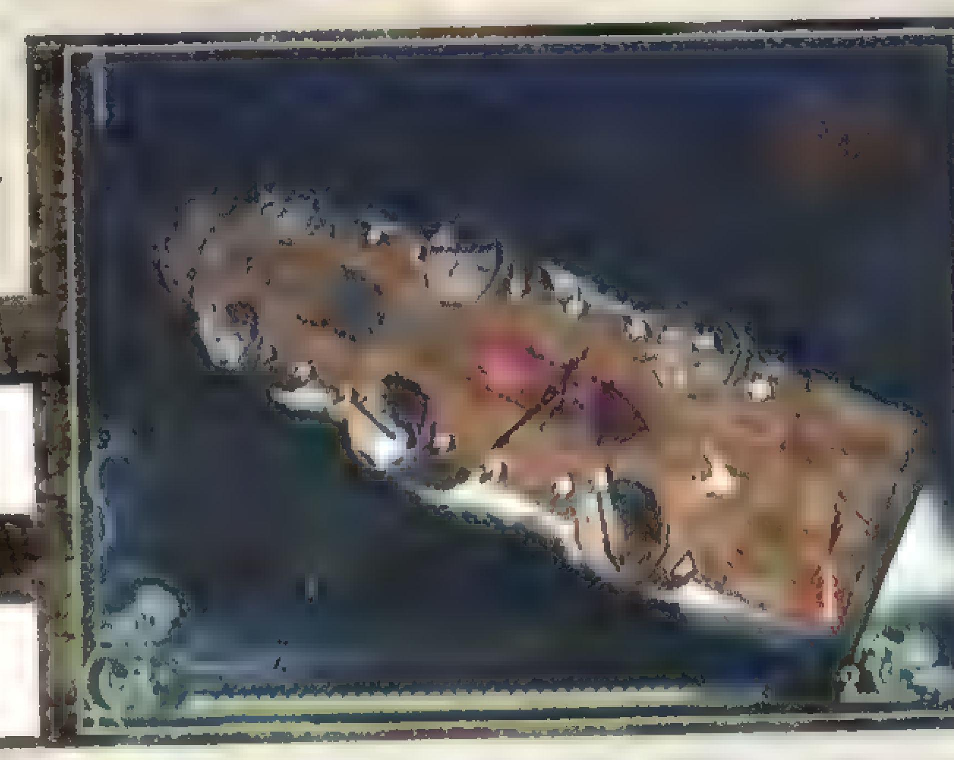
海上兵器(小)



HP	MP	EXP	攻撃力	備考
?	?	?	大砲：10	−



海上兵器(大)



	HP	MP	EXP	攻撃力	備考
旗 ▶	???	0/50	20	大砲：10	−
砲台 ▶	???	15/40	20		



上空用砲台



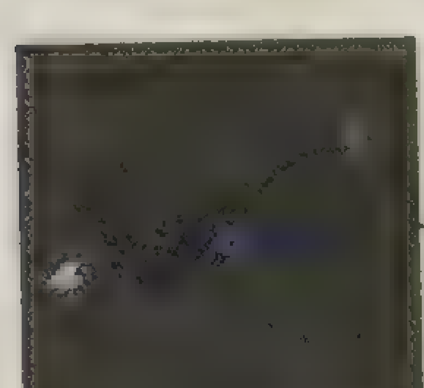
HP	MP	EXP	攻撃力	備考
30〜90	5/10	100	大砲：10	−



結界塔



HP	MP	EXP	攻撃力	備考
160	50/100	500	誘導弾：7	−



ブラックドラゴン

BlackDragon

HP	MP	EXP	攻撃力
???	50/200	3000	通常弾：8 特殊誘導弾(多)：7 特殊誘導弾(大)：13

備考

- 基本的にカイムの周りを旋回。背後をとると、一定確率でバックダッシュを行う。
- 回避率は高い。



敵データ



エンシェントドラゴン

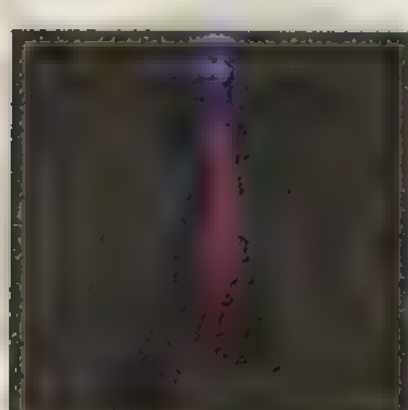
AncientDragon

	HP	MP	EXP	攻撃力
本体 ▶	???	15／200	22000	ブレス：12 レーザー：24
ビット▶	???	3／5	10	子機誘導弾：4



備考

- 一定間隔でHPを回復。近接攻撃ボーナスは1.2倍に減少。
- ブレス、魔法攻撃中（ため状態も含む）は無敵。
- 7回ダメージを受けると集合状態になり、そこから攻撃を当てると移動状態へ移行。



マナ

Manah

HP	MP	EXP	攻撃力
???	30／50	7895	誘導弾：7 リング：13



備考

- 全HPの1／3のダメージを受けるごとに攻撃変化。
- 第一形態でバリア時は無敵。バリアに触れると押し戻される（ノーダメージ）。
- 近接攻撃ボーナスはなし。



フリアエ

Furies

	HP	MP	EXP	攻撃力
本体 ▶	???	20／200	11500	衝撃波：10
短剣 ▶	???	10／30	0	短剣：10





備考

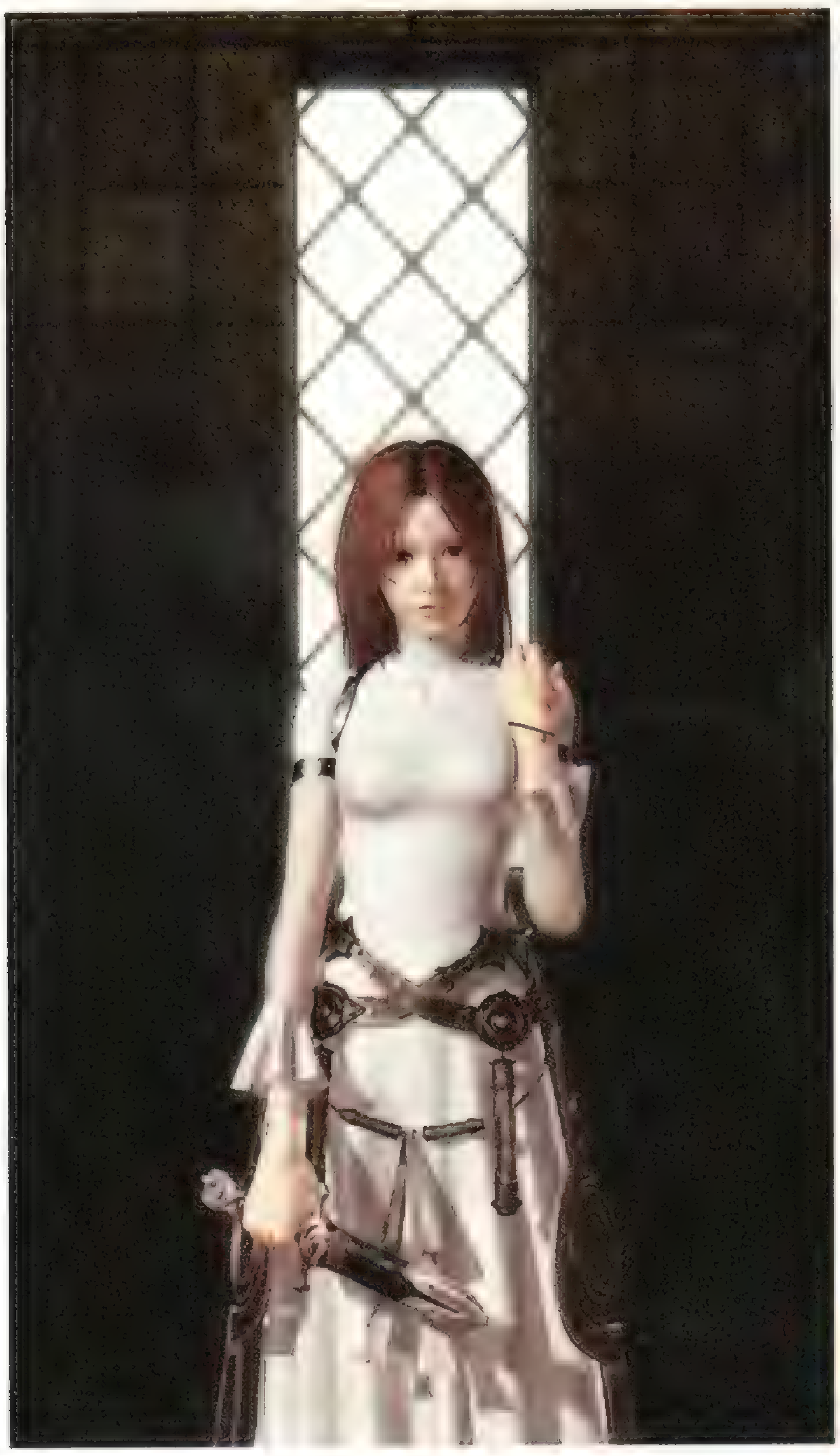
- ダメージを受けるとランダムで、横移動しながら連続衝撃波攻撃。
- ランダムでため状態に入り、12本の短剣が円状に出現、その間は無敵。剣をすべて破壊すると通常状態へ移行。
- 一定時間が経過して剣が残っていると、カイムに向かって剣を投げつける。

Illustration gallery

イラストギャラリー



魂の共有者とともに
哀しき戦士は修羅となる



秘めた想いを胸に
女神は狂気の夢を見る

力を求めるが故に
全てを失いし野望





炎の如き激情と
水の如き冷徹と

悔恨の渦に漂う隠者は
光なき道を進む





Illustration gallery

巨石を従えし
小さな勇者さま

行く先に臨むは
破戒か、持戒か





天使の羽を染める色
——それは血の紅

かつての友、
今は異なる未来を望む





契約シーンのイメージイラストです。他にカイム版、レオナール版があります。中途半端な絵になりました。

ゲーム中は光で見えない精霊達ですが、実はこんなにかっこいいです。





Illustration gallery

ここで公開している設定イラストでは、キャラクターデザインを担当した藤坂公彦氏の貴重なコメントを掲載。それぞれのイラストに込められた開発者のイメージを見逃すな！

このペアは描くのが楽なキャラクター達です。フェアリーもゲーム中は光でほとんど見えませんが。

セエレと対になっているイラストです。双子なので。





マナと対になっているイラストです。バックのゴーレムがポイントです。



暇つぶしに描いたものです。双子です。

ヴェルドレには深い歴史があるはずなので、そんな過去の一端が垣間見えればと思ったのですが、どうなんでしょう。



フリアエに魅力をだしてあげられればと頑張ってはみたのですが。



Illustration gallery



暇つぶしに描いたものです。
兄弟です。



暇つぶしにスタッフにあげたものです。が、素材として使われることになりました。



暇つぶしに描いたものです。イウヴァルトです。すいません。

初めて表紙を描かせてもらい、本当に嬉しかったのですが、力不足を痛感しました。背景が印刷に出ないという情けないイラスト。



Setting data

設定資料

カイム

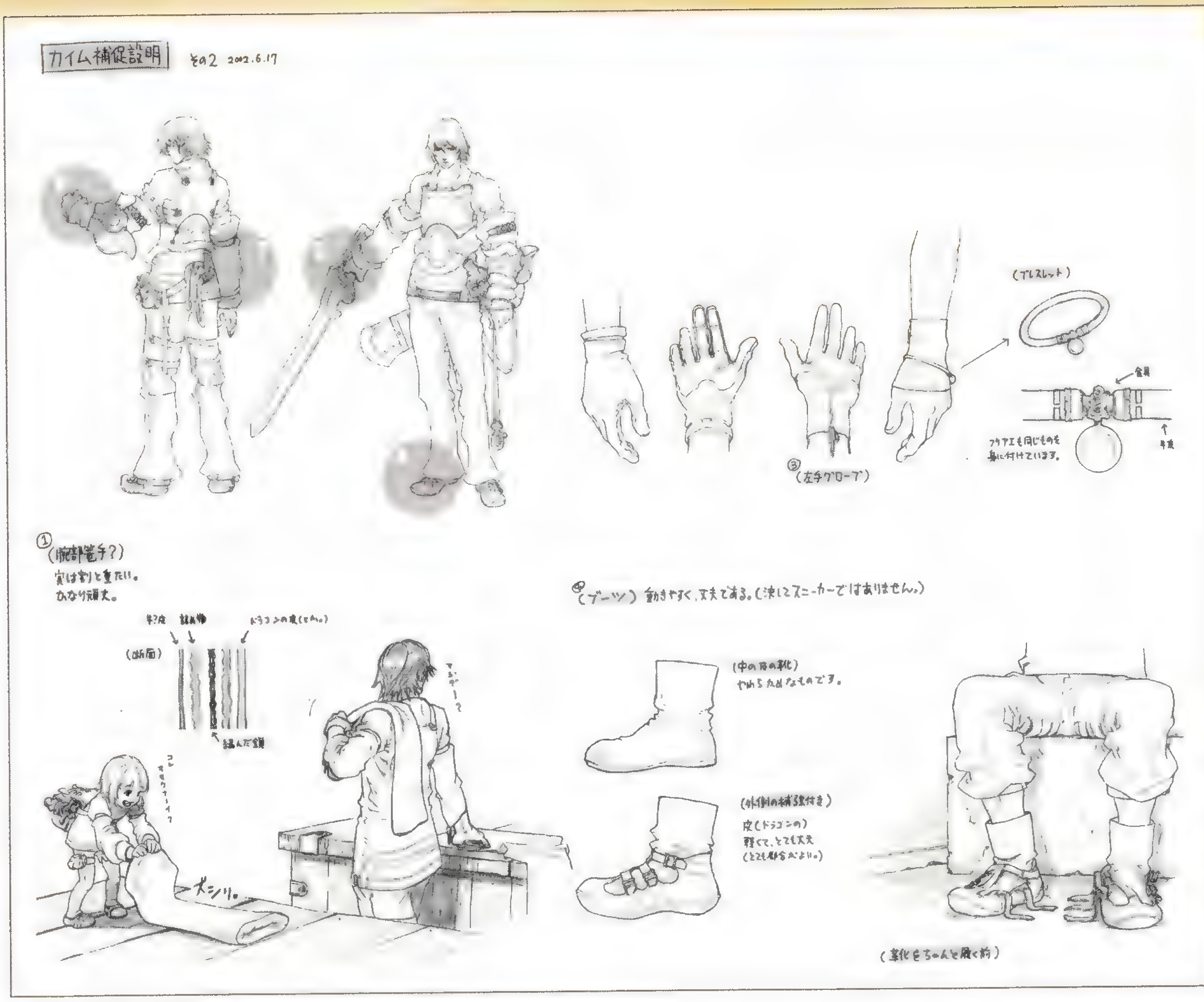
血の戦場を駆け巡る連合軍の若きエース。いかなる武器にも対応できるように軽快性を重視したコスチュームだ。

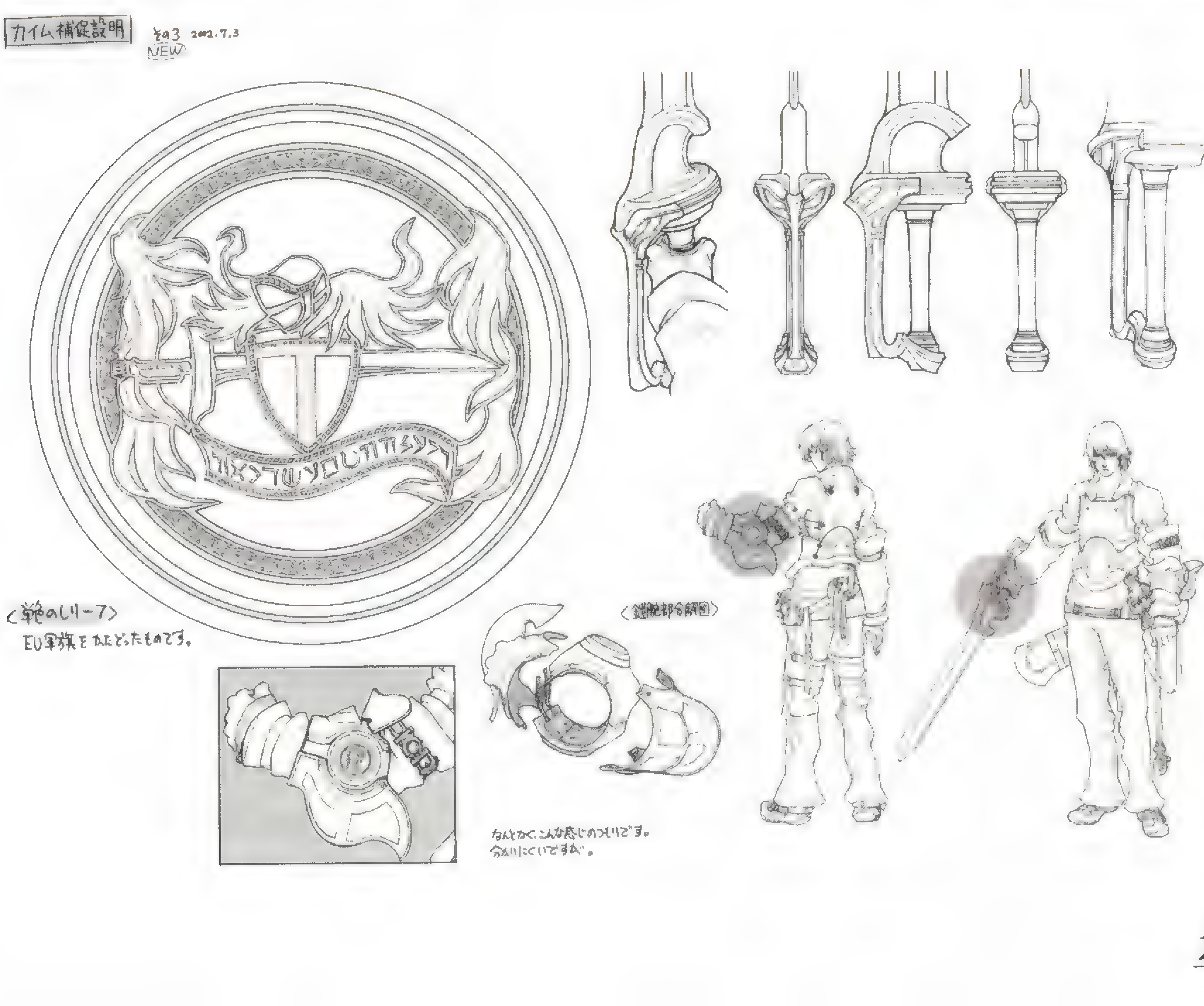






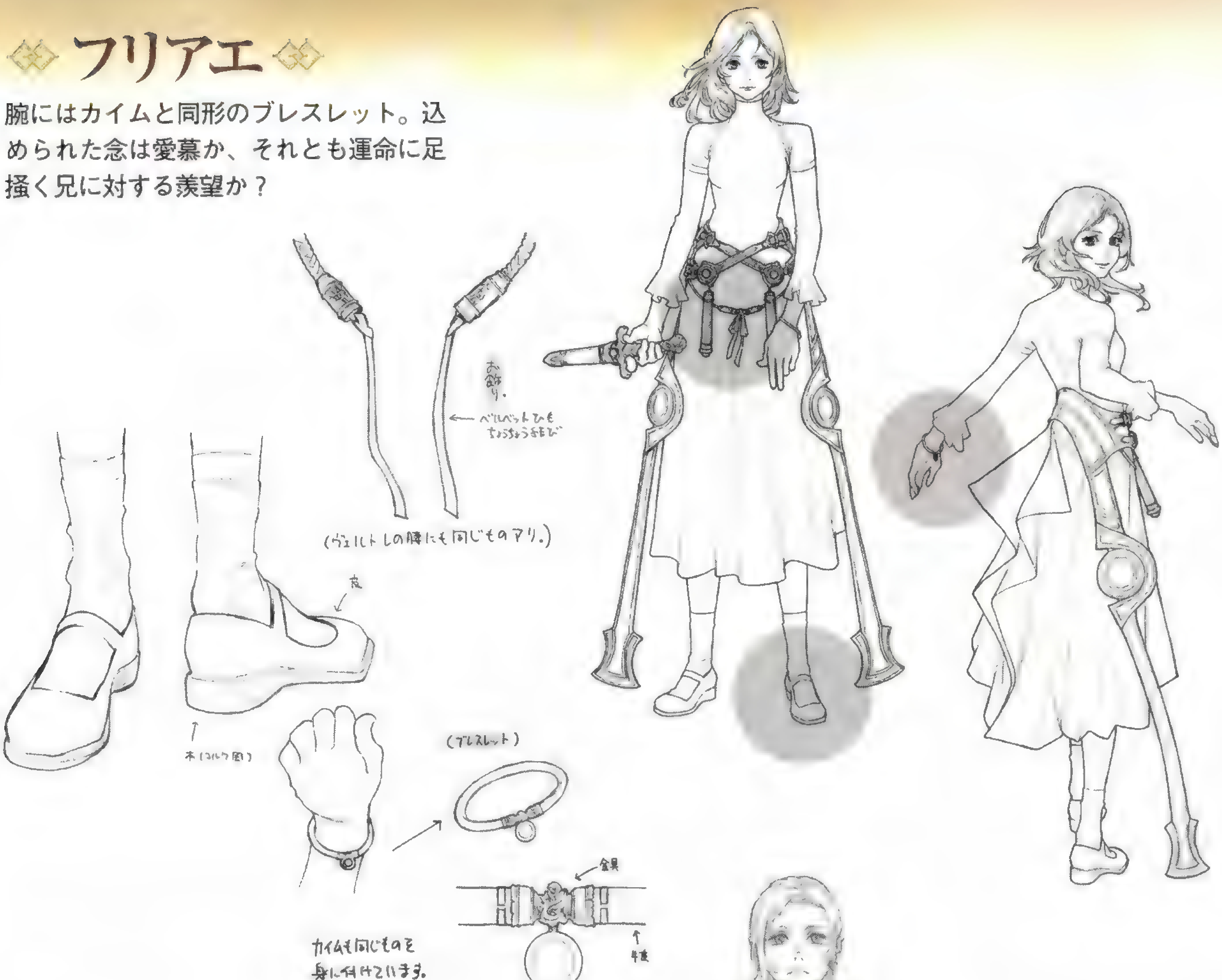


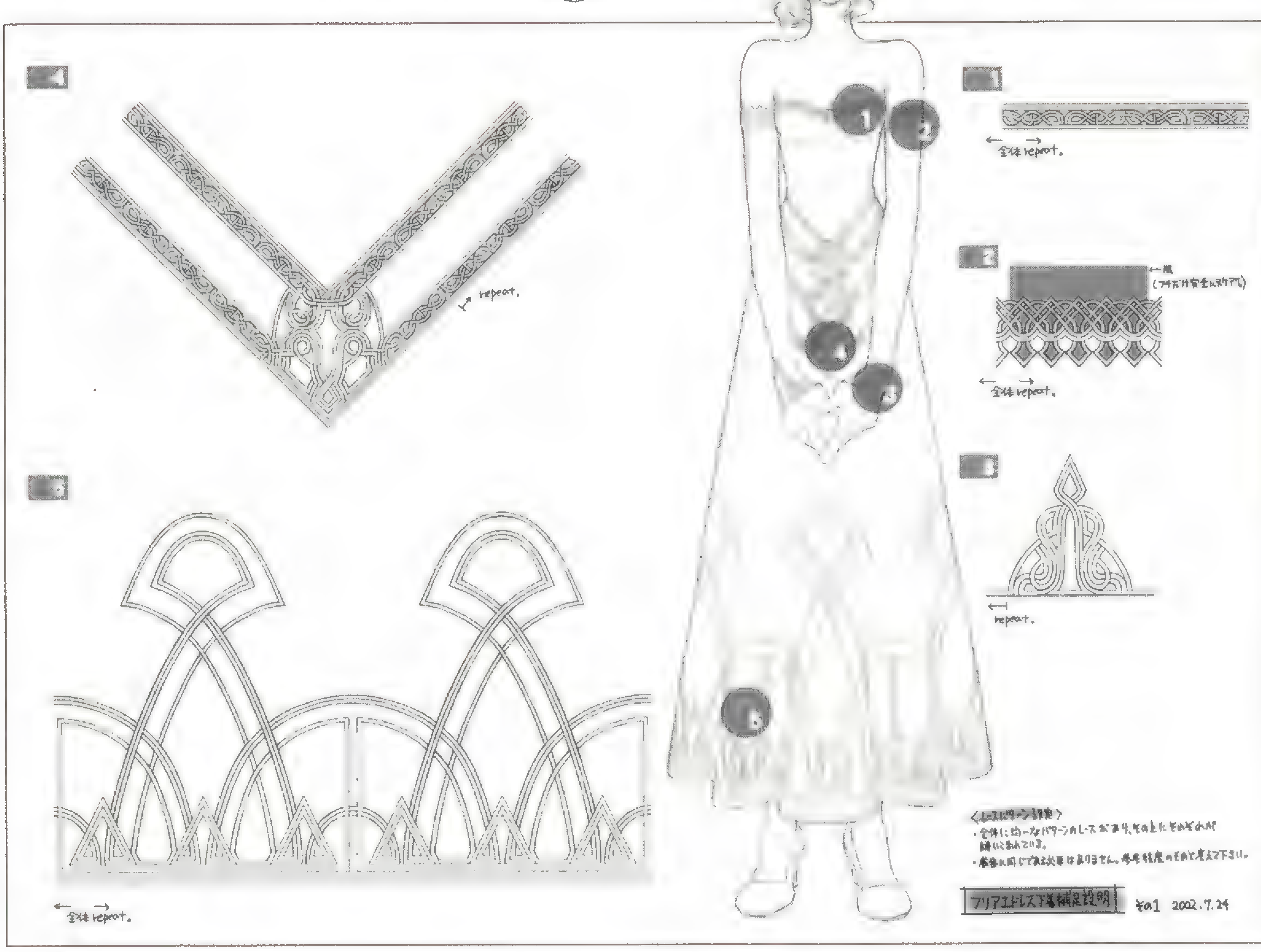

カイム補促説明
その2 2002.6.17
（ブレスレット）
金具
フタアエも同じものを
身に付けています。
牛皮
③（左手グローブ）
①（腕部籠手？）
実は割と重たい。
かなり頑丈。
（断面）
ドラゴンの皮（うろこ）
編んだ鎖
ドスン。
④（ブーツ）動きやすく、丈夫である。（決してスニーカーではありません。）
（中の布の靴）
やわらかめなものです。
（外側の補強付き）
皮（ドラゴンの）
軽くて、とても丈夫
（とても都合がよい。）
（靴をちゃんと履く前）

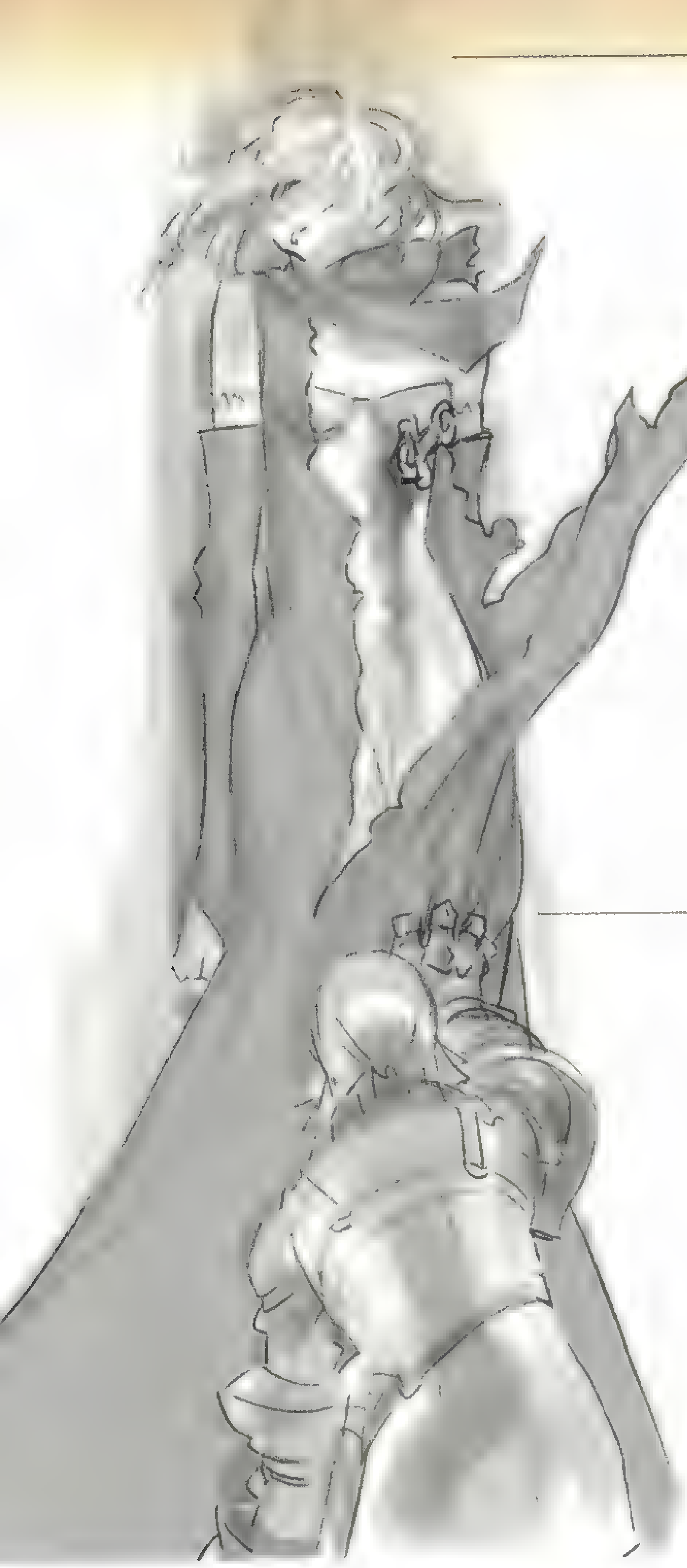

カイム補促説明
その3 2002.7.3
NEW
＜剣のレリーフ＞
EU軍旗をかたどったものです。
〈籠腕部分解図〉
なんとなく、こんな感じのつもりです。
分かりにくいですが。

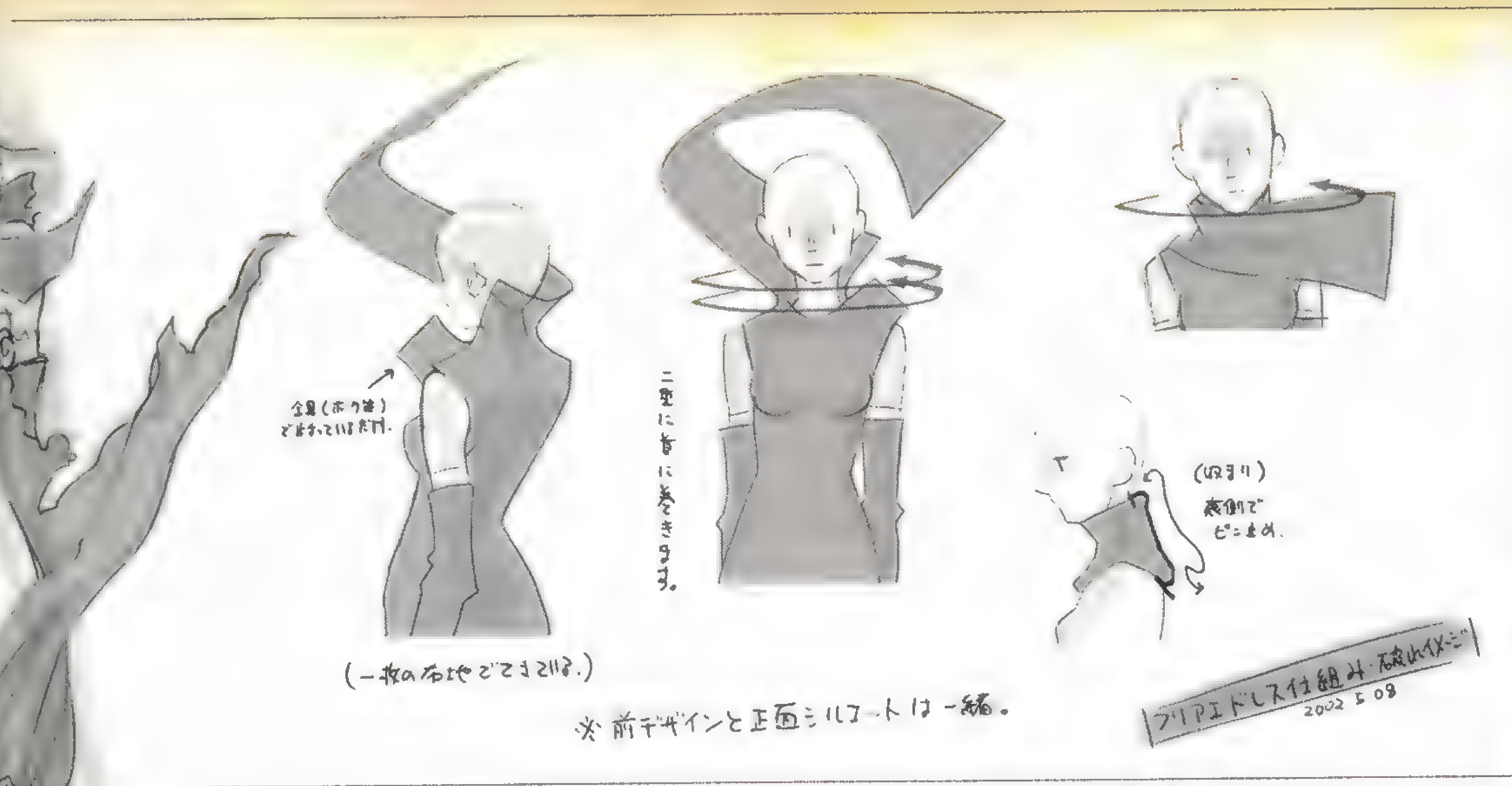
フリアエ

腕にはカイムと同形のブレスレット。込められた念は愛慕か、それとも運命に足掻く兄に対する羨望か？











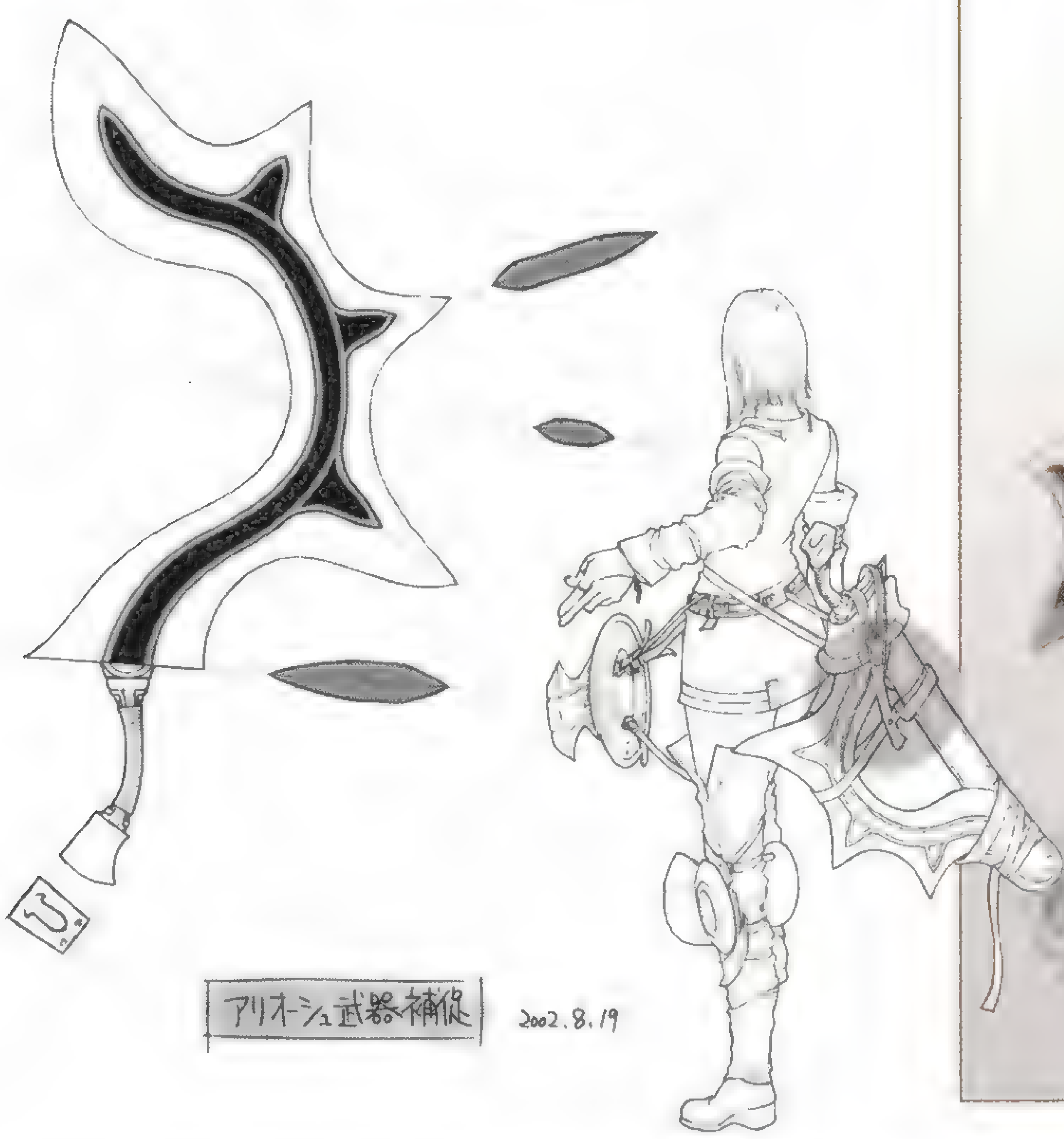
女神

女神と呼ぶに相応しい絶世の美。しかし、その純白の翼は鮮血の赤色に染められていくのだろう。

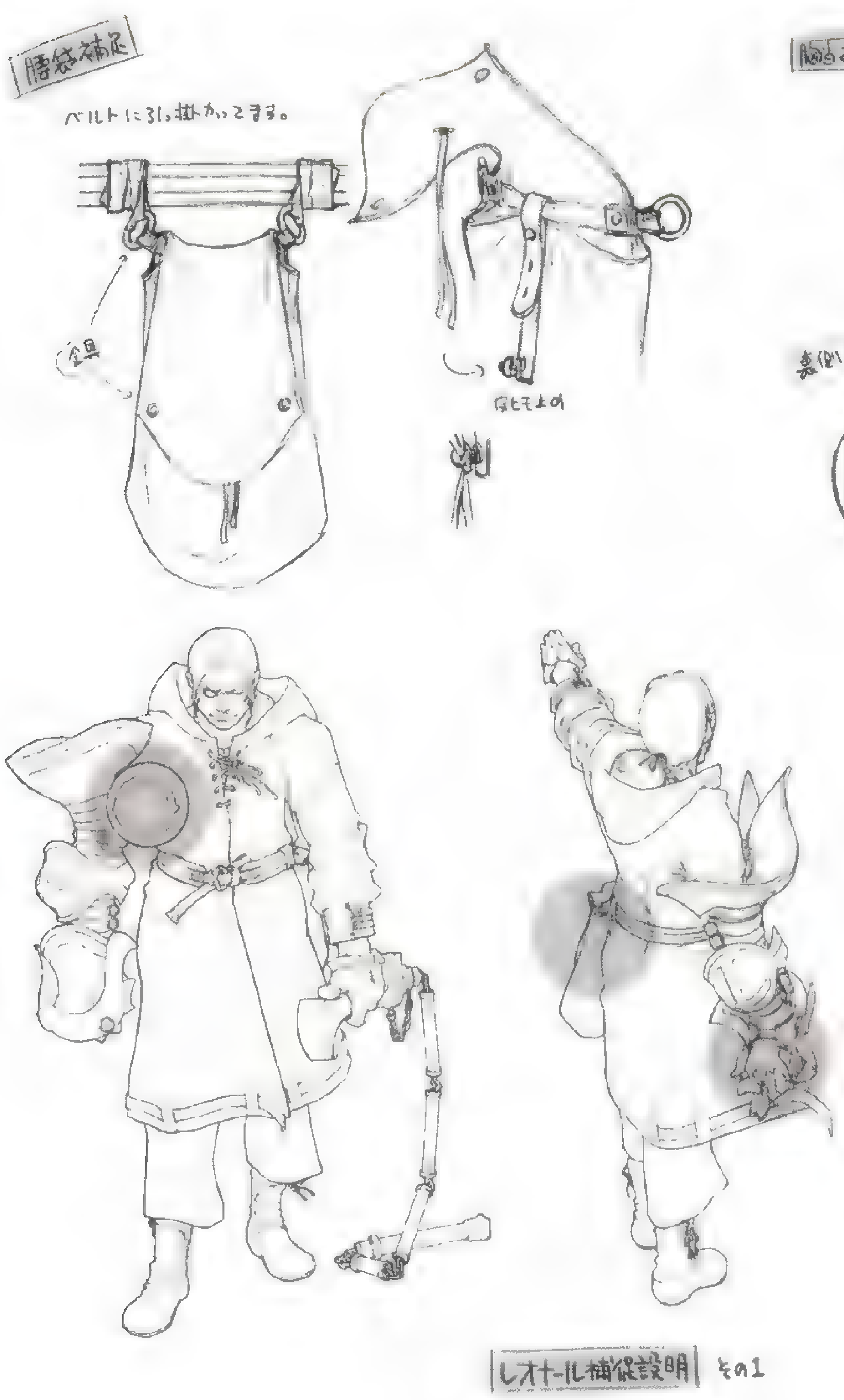


アリオーシュ

哀しみの棘。その形状は彼女の歪んだ精神を反映させているかのようだ。禍々しいオーラを放つ罪深き剣。



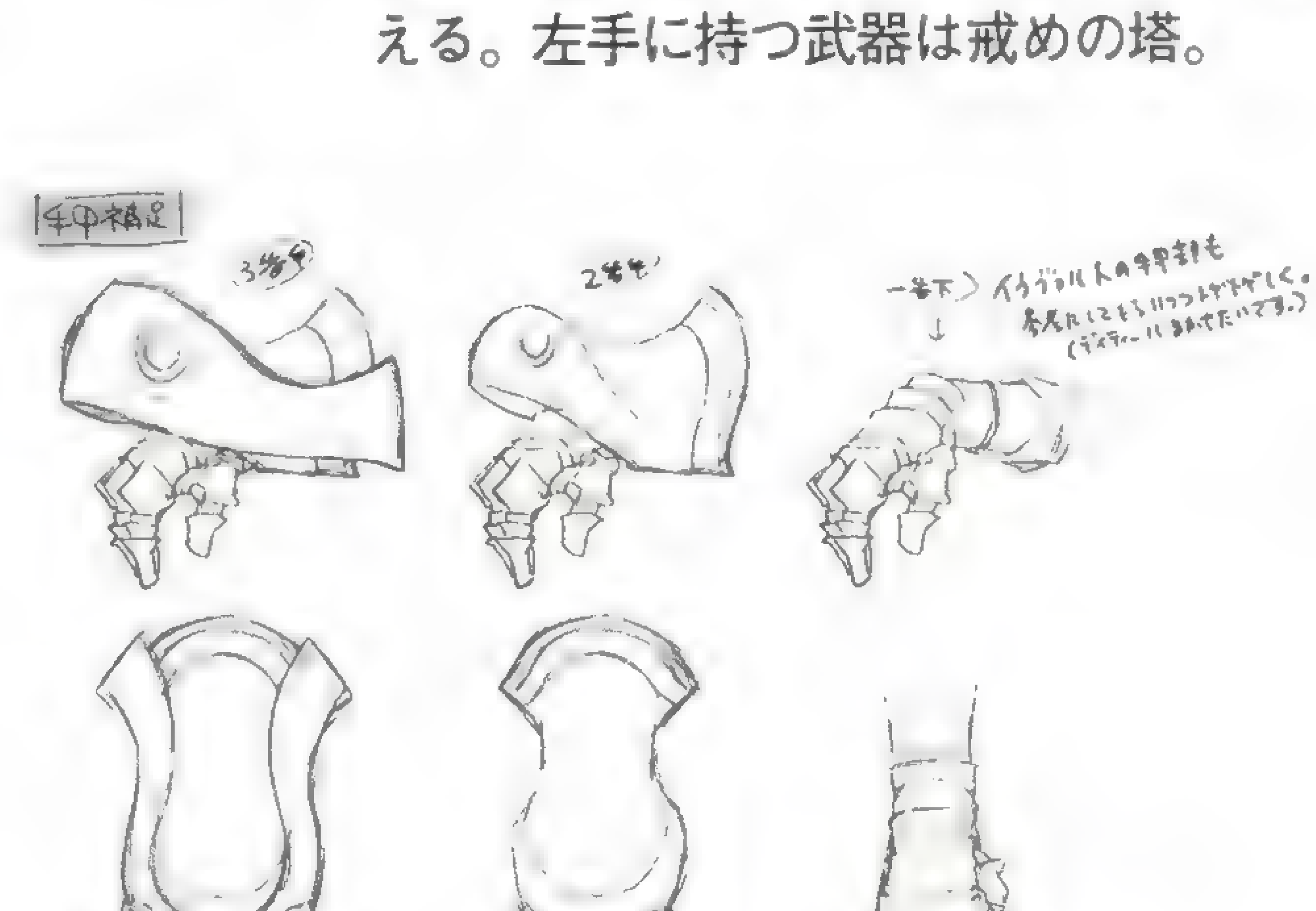






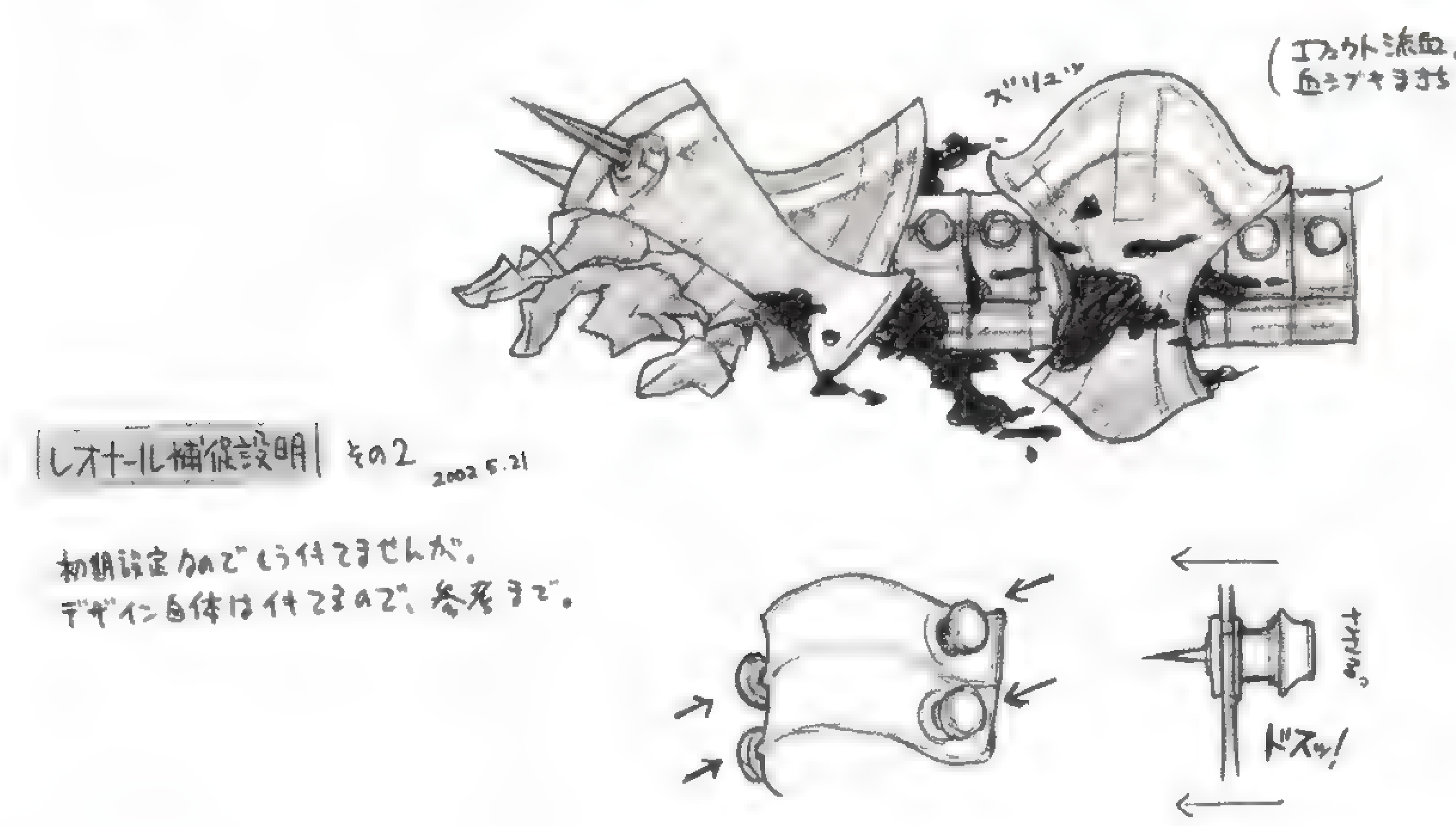
レオナール

かつての過ちを今も悔いるレオナール。右腕は堅く封印されているようにも見える。左手に持つ武器は戒めの塔。

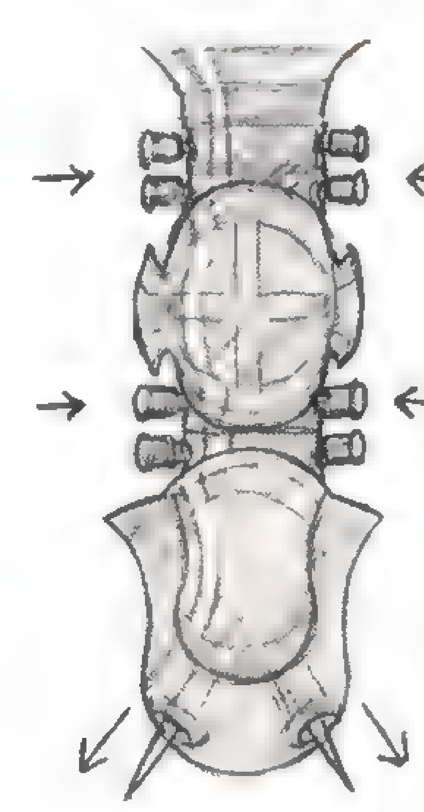








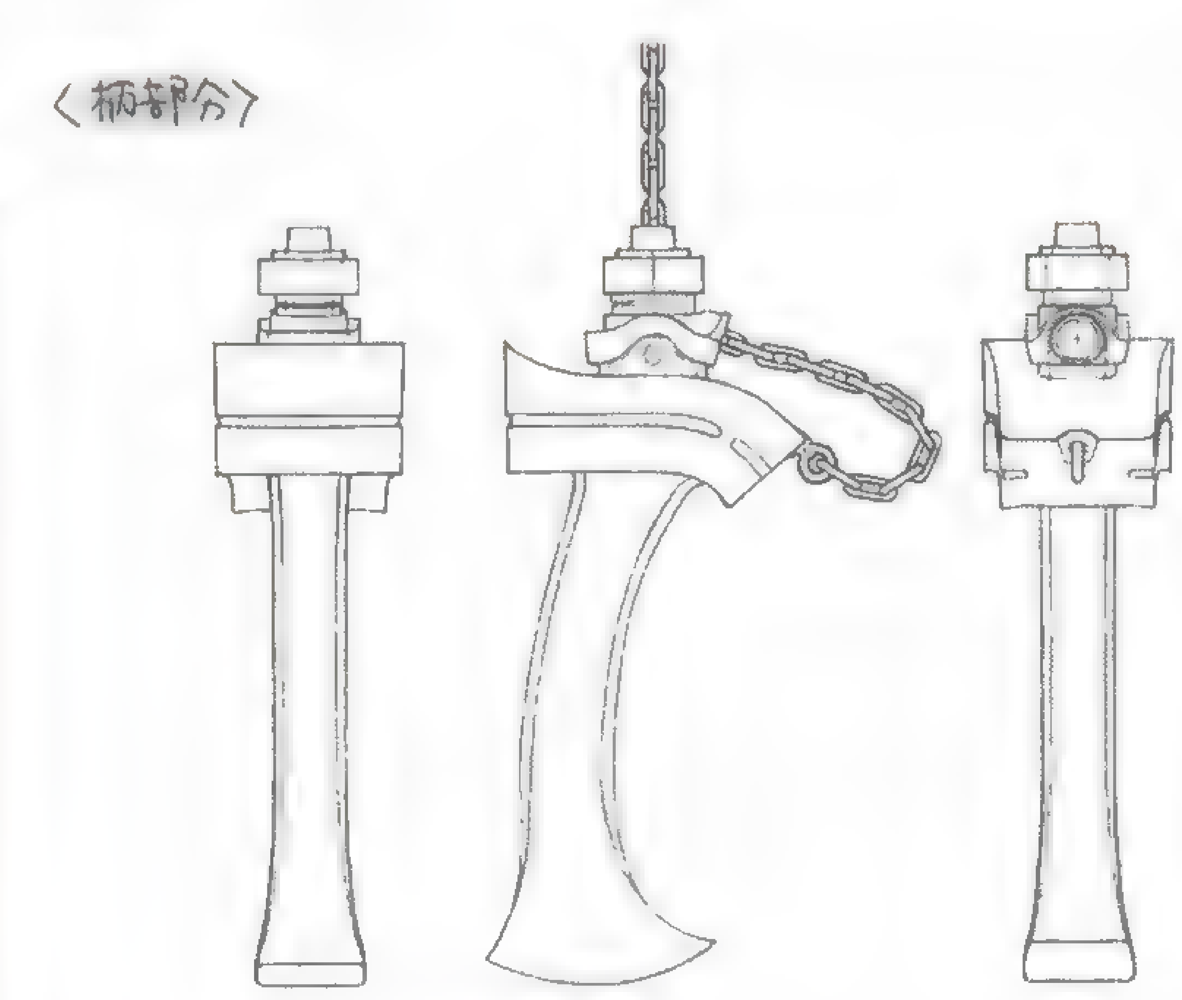
(エフェクト流血。
血しブキまきちらし。)
ズリュッ
レオナール補佐説明 その2 2002.5.21
初期設定分でもう付けてませんが。
デザイン自体は生きてるので、参考まで。
ドスッ!



拷問器のようなカラクリ。
角が出ている間中
棘が右腕に刺さっている。
自分の罪を常に戒めている。
(ホントはマゾなので気持ちいい。)



レオナール補佐説明 その3 2002.8.2
鎖を引っぱると鞭のような状態から槍に。

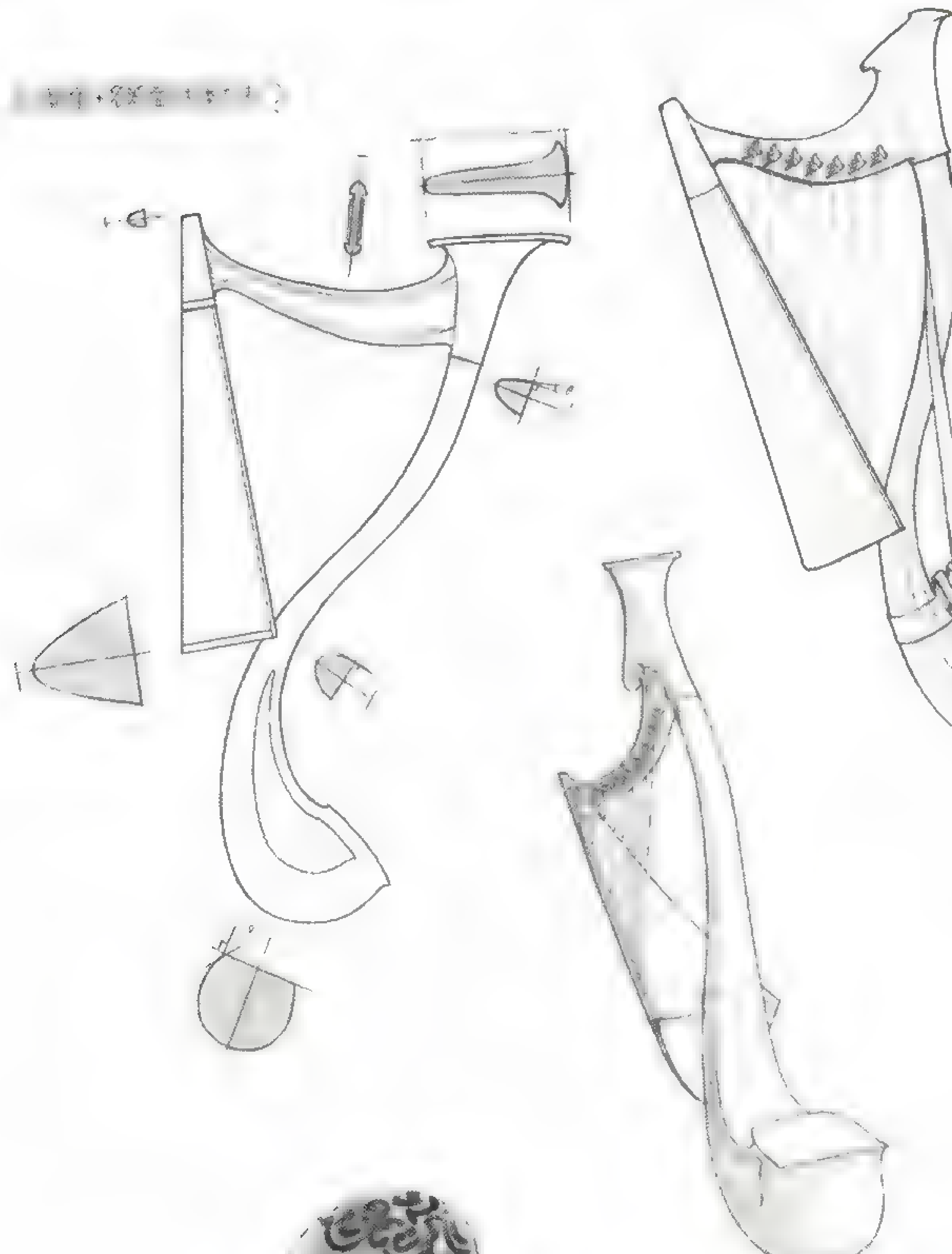


〈柄部分〉



イウヴァルト

歌を愛した純真な彼は、こんな時代でなければハープを弾き続けていられたはず。運命とはなんと残酷なものか。

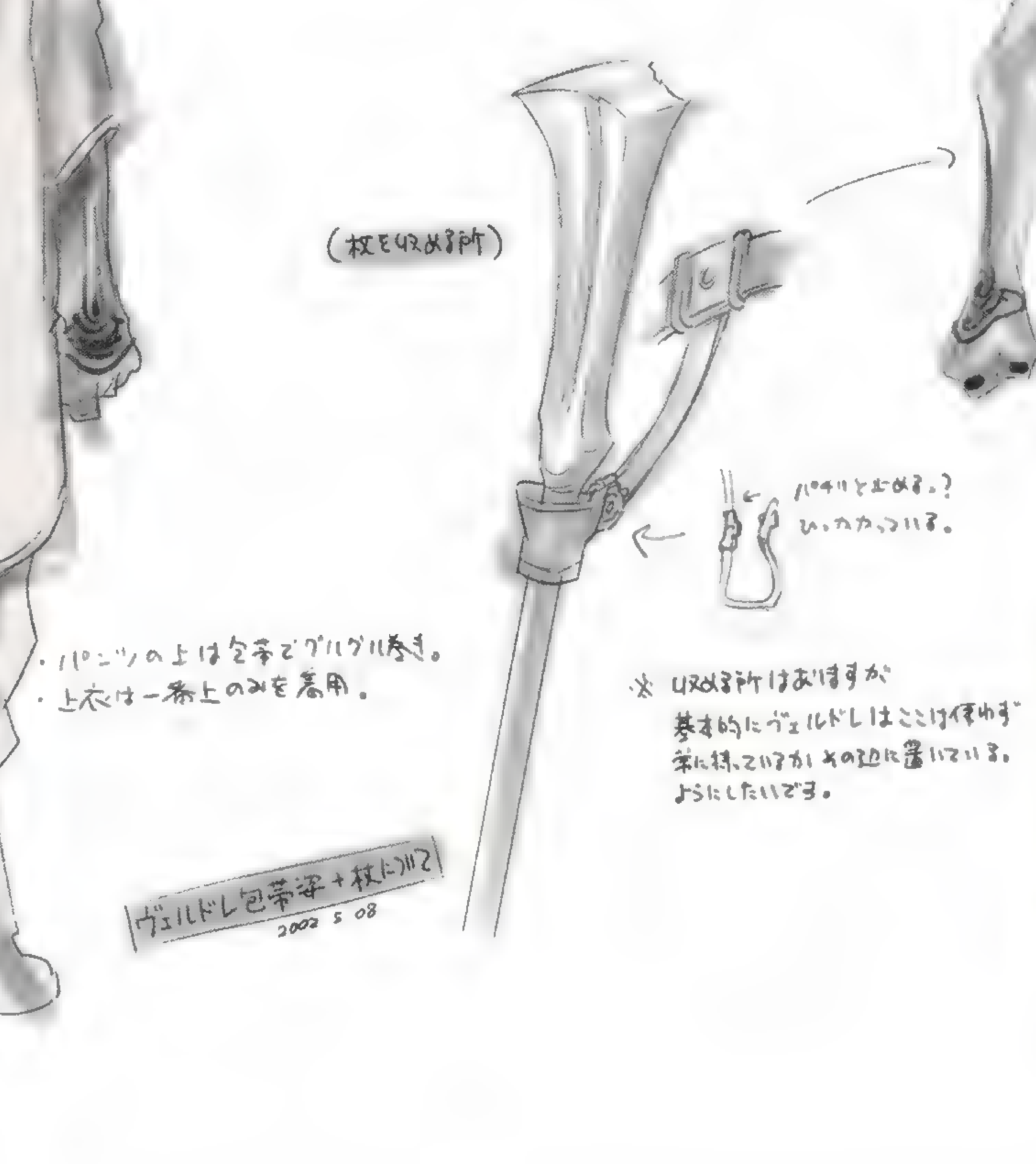




ヴェルドレ

輝きのない眼が厳格な聖職者としての雰囲気を醸し出す。契約の紋章は頭から腕にかけて伸びている。







セエレ

小さな身体に心細い1本のナイフ。だが、真っ直ぐな瞳に秘められた大きな勇気がセエレの最大の武器。





マナ

血のような真紅の衣が彼女の絶大なカリスマを象徴する。しかし、愛に飢える瞳からはもの悲しさが見てとれる。





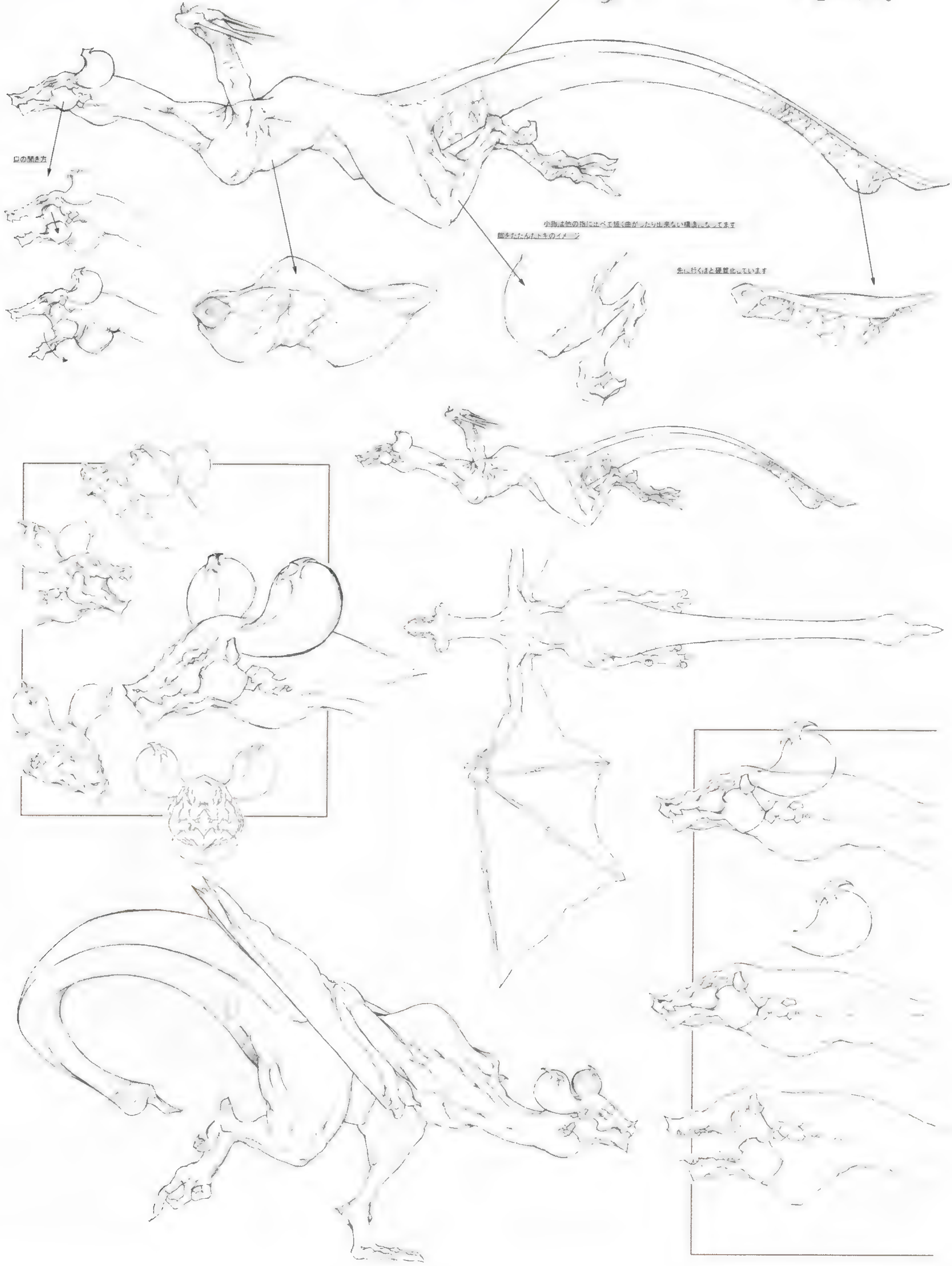




ドラゴン

猛々しい体型と優美な翼は誰もが夢みる竜の姿だろう。丸々と太い角が印象的で凄まじい威圧感がある。





ウンディーネ

水を司る精霊ウンディーネ。ゲーム中では青い光としか認識できないが水が流れるような清楚なスタイルを持つ。





サラマンダー

火の精霊サラマンダー。一般的なトカゲに近い容姿に対し、新鮮味のある人型。灼熱の炎が身を包んでいる。



ゴーレム

土の化身ゴーレム。土には無機的な印象が強いが、この微笑んでいるような表情からは温か味が感じられる。

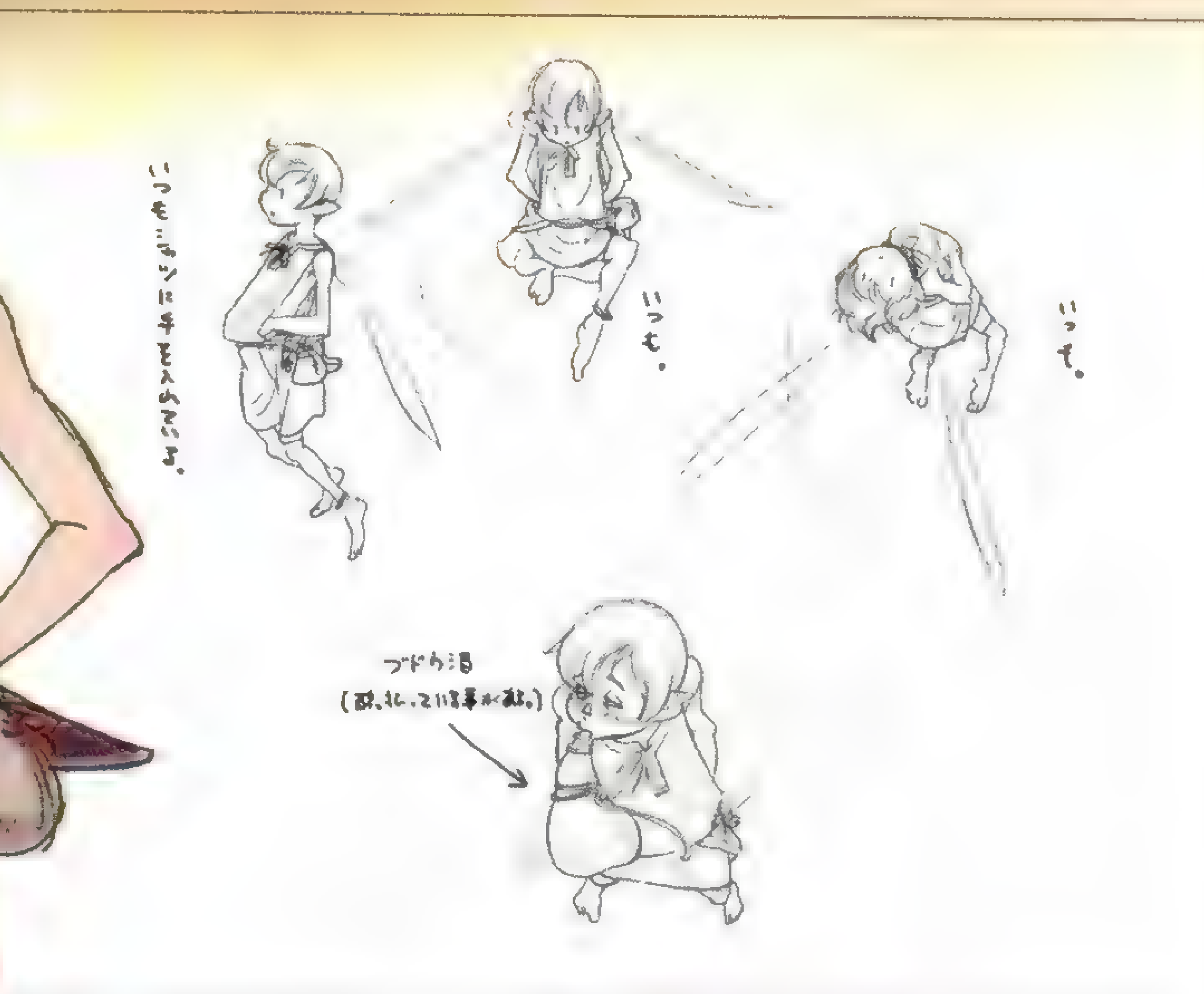




フェアリー

悪戯好きな男の子といった容姿で描かれたフェアリー。ゲーム中の憎たらしい性格が表情に反映されている。











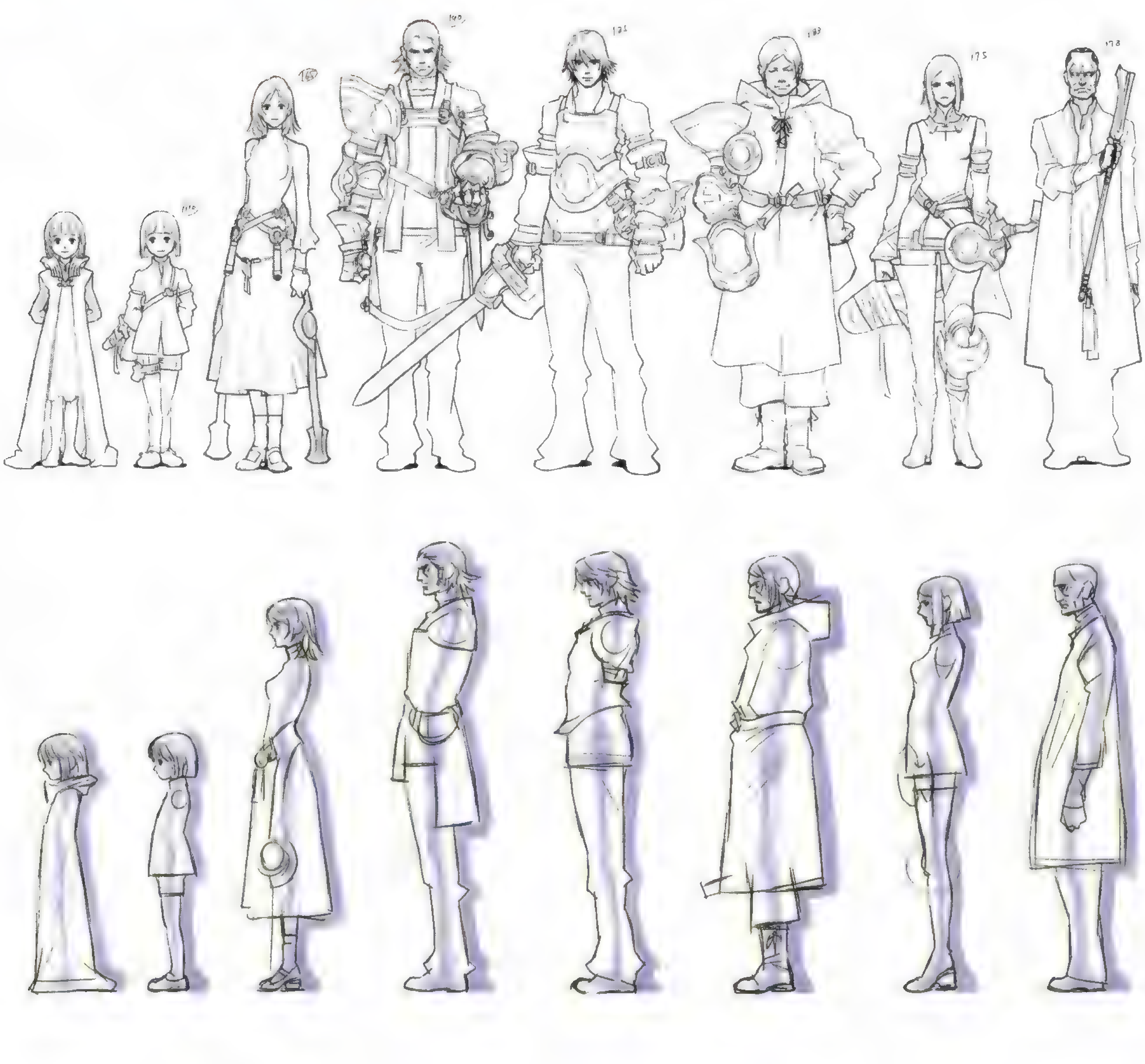
EU軍一般兵

ゲーム内の名称では連合兵士に当たる。甲冑に身を包むその姿は中世ヨーロッパのイメージが色濃い。



身長対比図

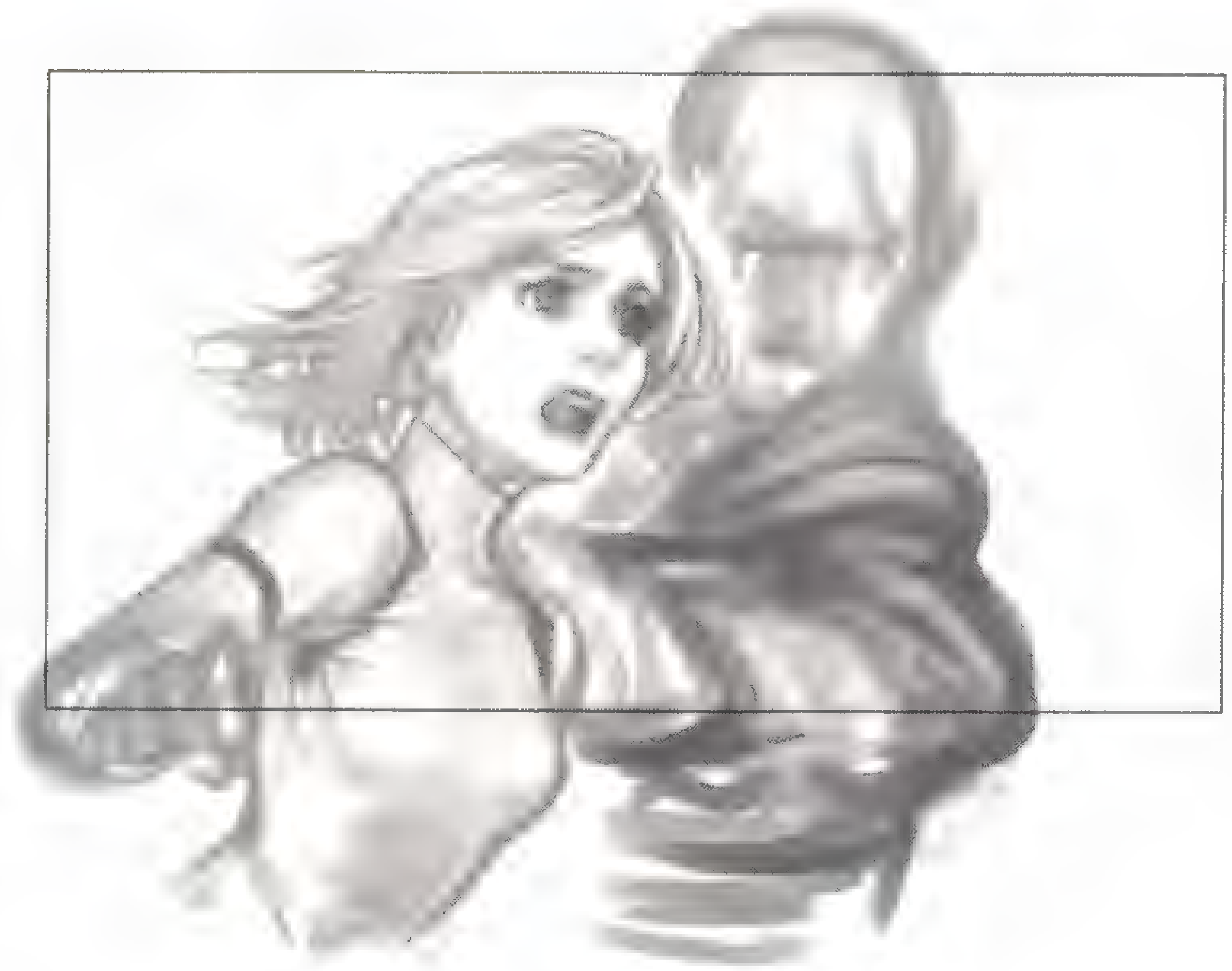
レオナールはゲーム中で見るよりも少し小さい印象がある。双子のセエレとマナの身長はまったく同じ。



Movie continuity drawings

ムービー絵コンテ



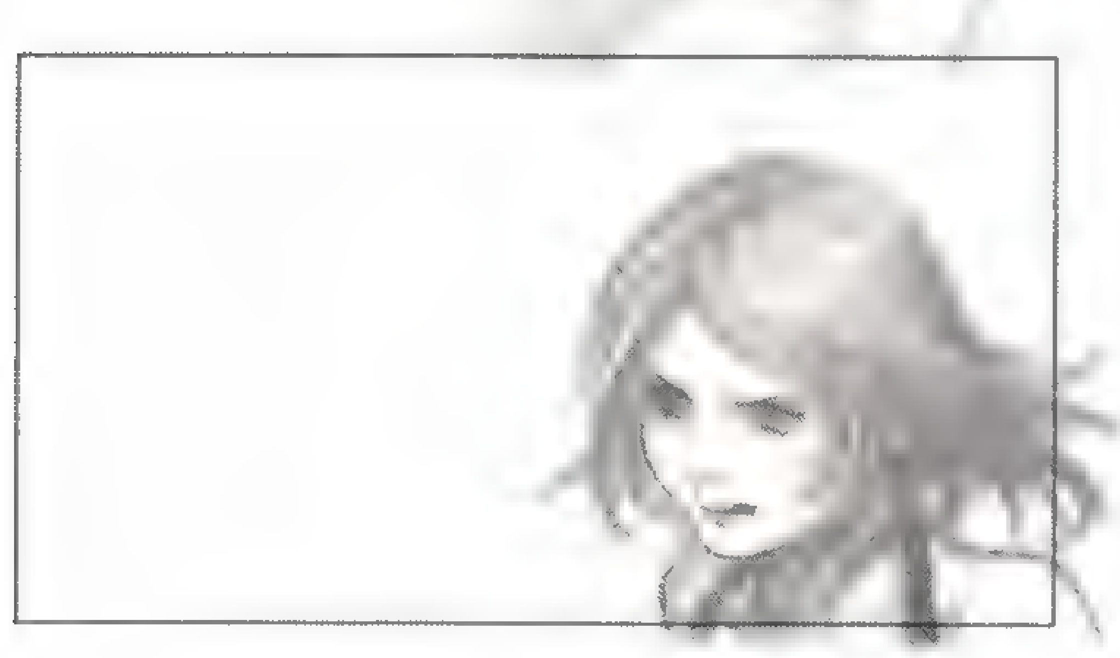








右上はカイムとイウヴァルトの一騎打ちの際の絵コンテ。絵コンテの段階では止めようと必死な表情が見てとれる。







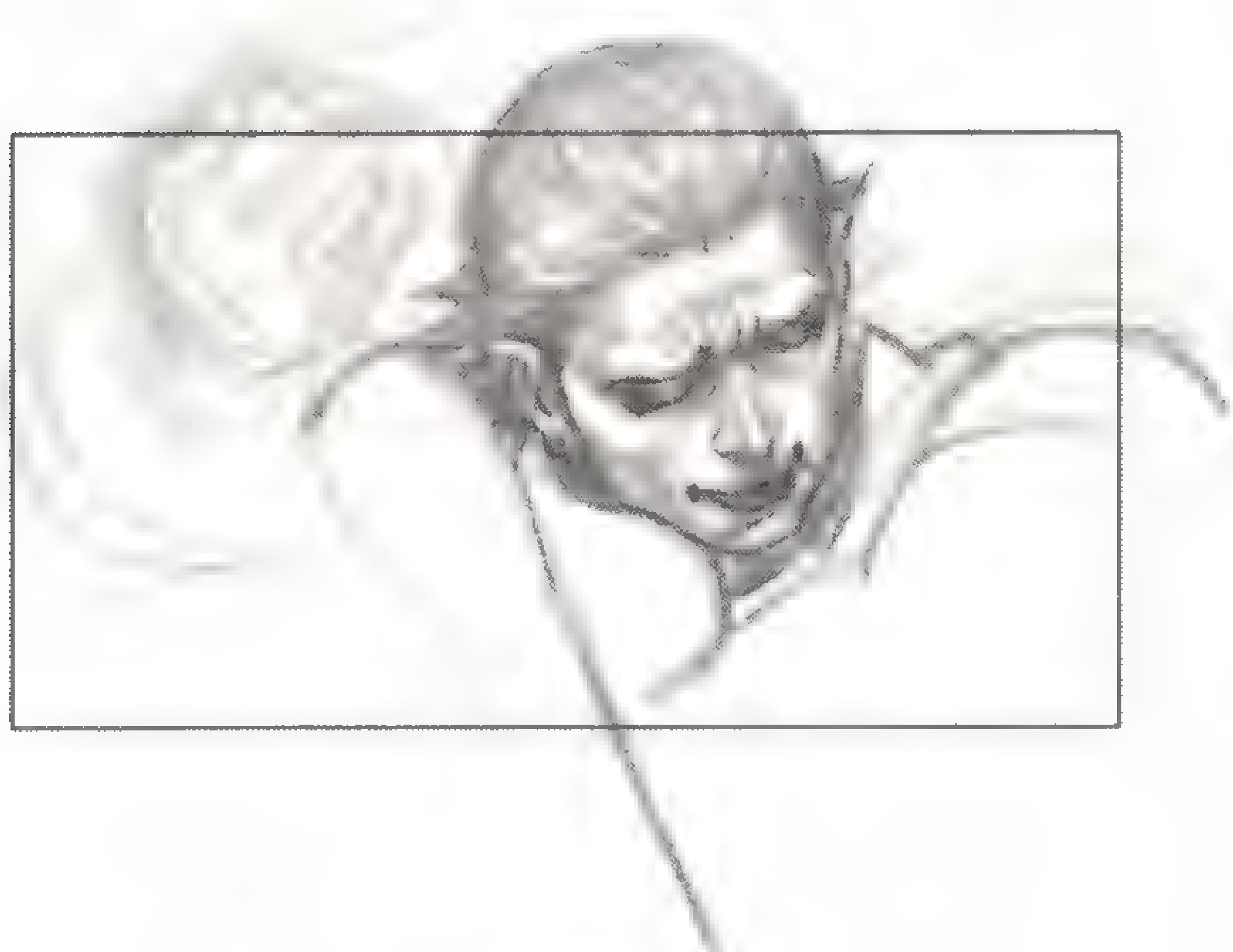


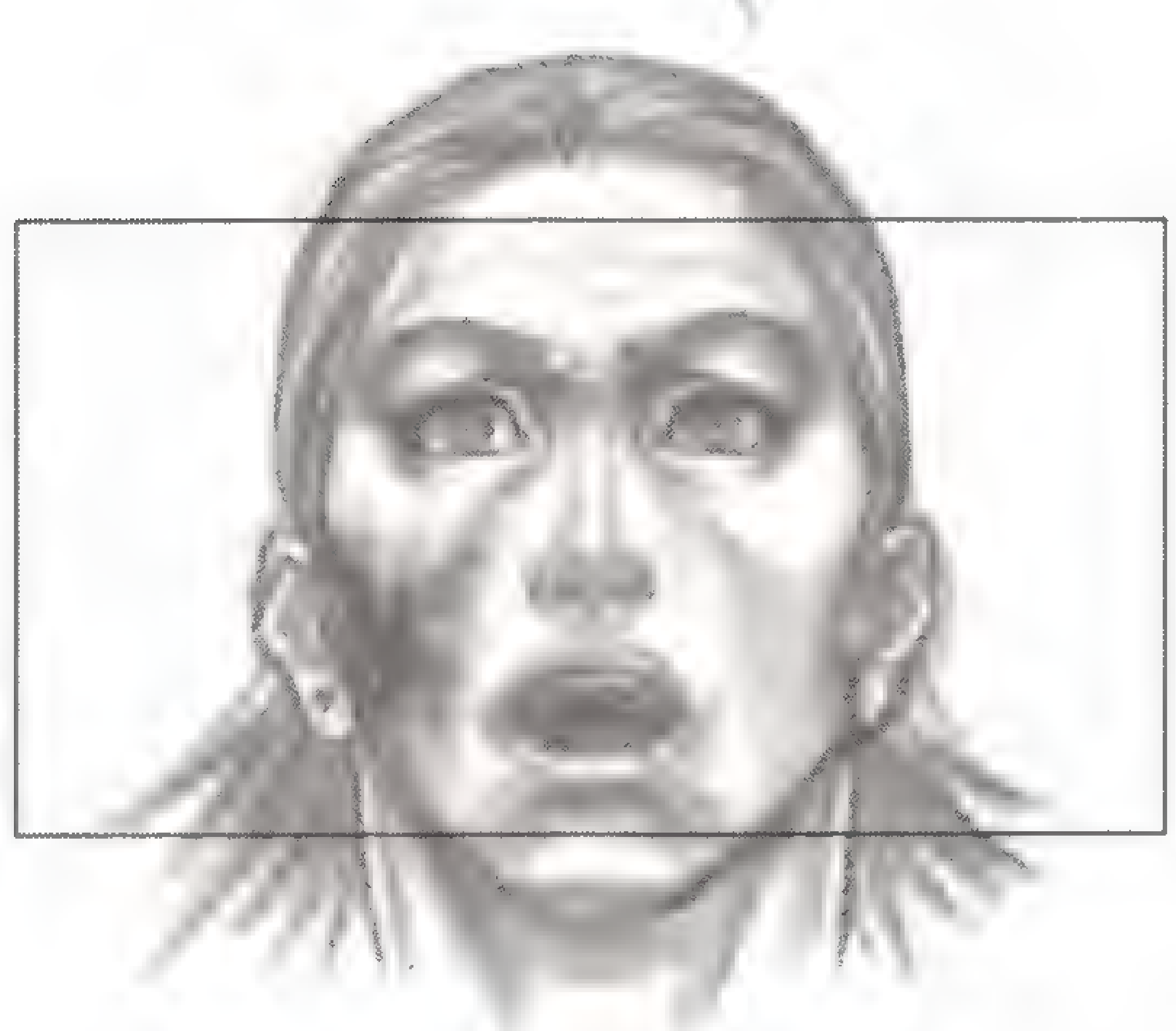


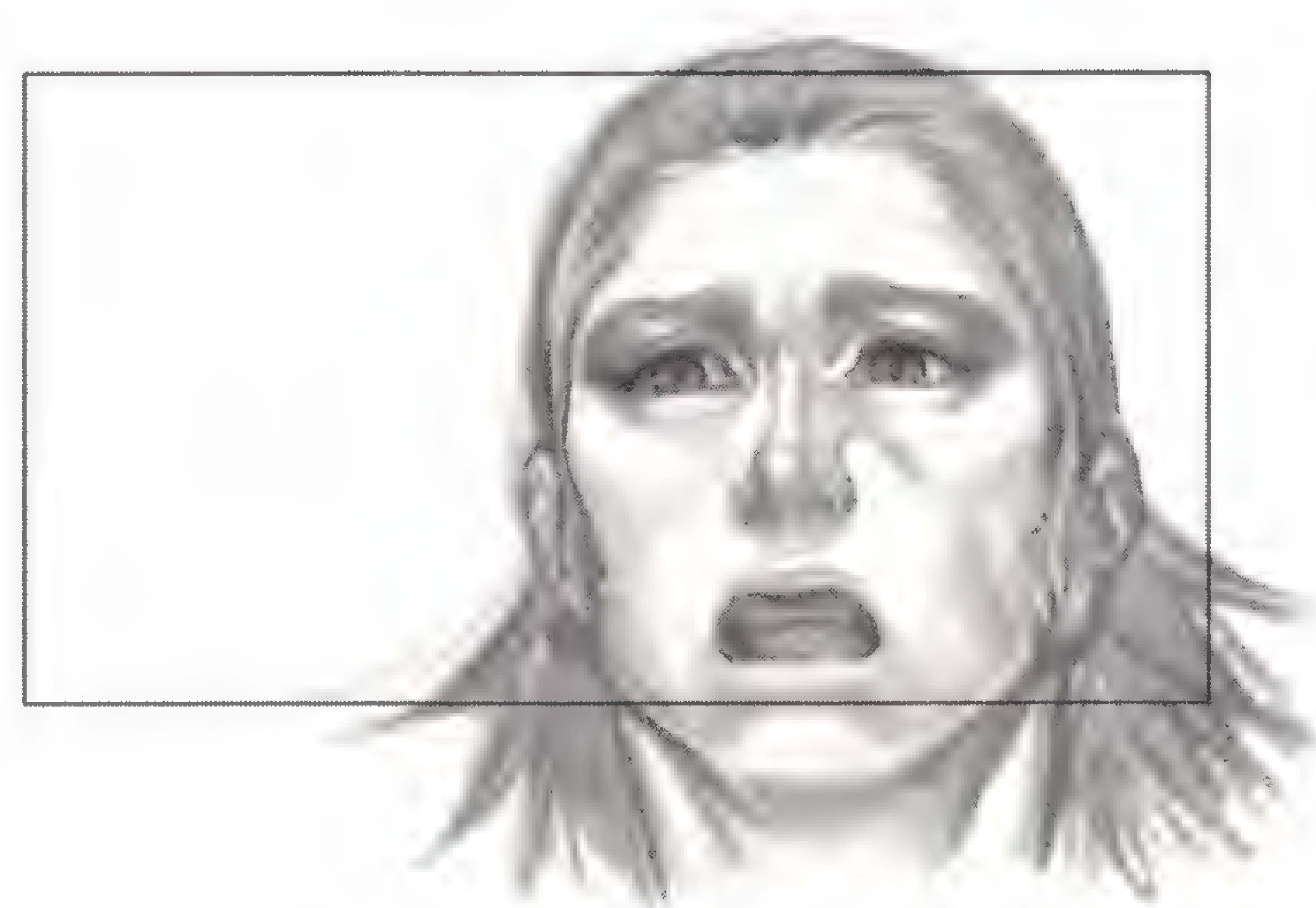
ゲーム中のムービーのマナは常に冷めた表情が多い。絵コンテでの感情を表に出した顔はなかなか魅力的だ。



般若の面のような怒りの表情のイウヴァルト。実際の戦闘ムービーでは自信満々の笑みをこぼしていた。









ドラッグ オン ドラグーン ザ・マスターガイド

STAFF

Producers ―――― 電撃PlayStation編集部（渡部雅人／倉西誠一／松本 剛）
Directors ―――― 電撃PlayStation編集部（野村一真／谷口一茂）
Coordinator ―――― 電撃PlayStation編集部（本多 昇）
Editor ―――― 山猫有限会社（長田岳彦 ）
Assistant Editors ―――― 山猫有限会社（水田俊彦／浅川直樹）
Writers ―――― 坂本亮司／増田将介／深水 央
Designers ―――― 株式会社ウァン（神田奈保子／奥野良子／堂 和昌／金子真呼）
Cover Designer ―――― K Plus artworks有限会社（小林博明）
Special Thanks ―――― SQUARE ENIX 第10開発事業部／品質管理部（ドラッグ オン ドラグーンチーム）

発　行　2003年10月20日　初版発行

発行者 ……………… 佐藤辰男
発行所 ……………… 株式会社メディアワークス
〒101－8305　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館
TEL. 03－5281－5222（編集）
発売元 ……………… 株式会社角川書店
〒102－8177　東京都千代田区富士見2－13－3
TEL. 03－3238－8605（営業）
印刷所 ……………… 大日本印刷株式会社
装　丁 ……………… K Plus artworks有限会社

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed In Japan

ISBN4－8402－2524－9　C0076

DRAG-ON DRAGOON™

ドラッグ オンドラグーン

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)

ISBN4-8402-2524-9

C0076 ¥1400E

9784840225243

1920076014000

発行／メディアワークス

定価：本体1,400円

※消費税が別に加算されます



電撃PlayStation

ドラッグ オン ドラグーン ザ・マスターガイド

発行／メディアワークス